日本 ASCII CORPORATION 獨家授權 WEEKLYファミ通 香港中文版半月刊

HK$38

GAME通信

No.8

太空戰士VII角色舞台完全披露
鐵拳2各角色必殺技、
十連技一次全介紹

梦回三国扫描制作

原裝秘技至多至齊
禁斷之秘技

入實驗室襟緊急掣
犯行寫真
ENEMY ZERO
VANDAL HEARTS

特特特……報
保保克羅斯物語
BELTLOGGER 9
KOWLOON'S GATE

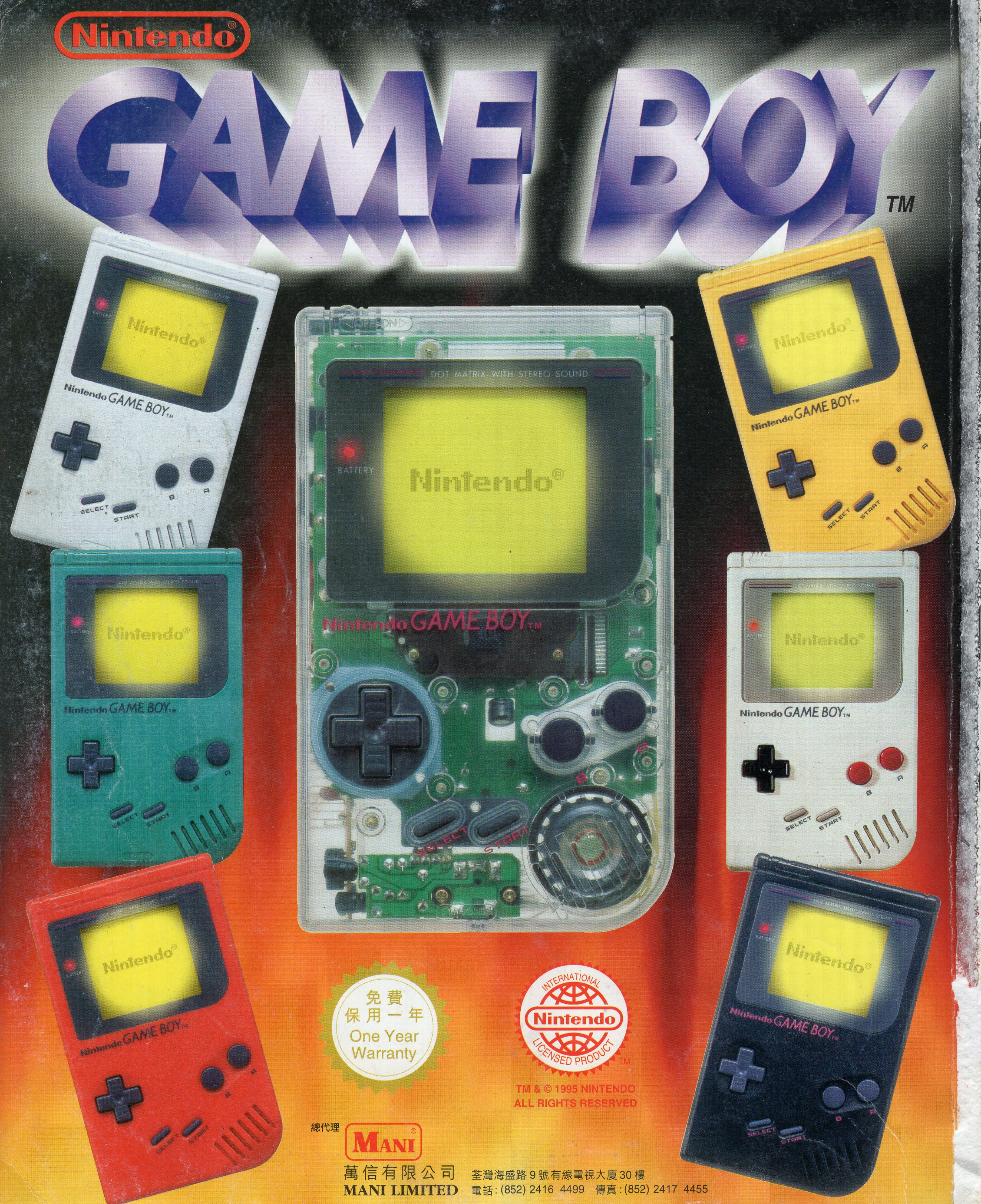
街機專輯
VIRTUAL ON
龍虎之拳外傳
VIRTUA FIGHTER 3

PS大戰略
NAMCO 博物館 VOL.3
TITAN WAR
DRAGON FORCE
女神異聞錄
模擬城市Jr.

少年街霸2大特集
無敵屈招、秘技、阿健17 HIT、攬笑 COMBO 技

BIO HAZARD HARD & EASY MODE 全攻略一次搞掂

18禁 CAN CAN BUNNY 成功追女秘笈



Nintendo
GAME BOY
TM
免費
保用一年
One Year
Warranty
INTERNATIONAL
Nintendo
LICENSED PRODUCT
TM & © 1995 NINTENDO
ALL RIGHTS RESERVED
總代理
MANI
萬信有限公司
MANI LIMITED
荃灣海盛路9號有線電視大廈30樓
電話:(852) 2416 4499 傳真:(852) 2417 4455

GAME通信

Code No.: GT9608-MA

No.8

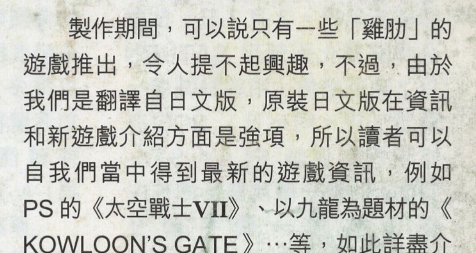
● **PUBLISHER** / DANIEL CHIM ● **CHIEF EDITOR** / WESLEY CHU ● **EDITORIAL TEAM** / NICK LI / WONG KWOK WAI / VENUS YEUNG / IVAN FU / CHIU HON LIM ● **IN-HOUSE TRANSLATOR** / MASAKI SATO / HATAYAMA TETSUYA ● **GRAPHIC DESIGN TEAM** / DWARVEN LAI / BOB YUN / KAN YEE KAM / PATRICK WAN / JOHNNY YIP / KENNETH CHAN / JOE WONG / ICY YEUNG / CANDY LEUNG ● **CONTRIBUTING TRANSLATOR** / SHUM SAI KIT / CHING CHING ● **COVER ILLUSTRATION** / ANYMATION ● **DISTRIBUTION AGENT** / NG HING KEE BOOK & NEWSPAPER AGENCY / MANI LIMITED ● **COLOUR SEPARATION BY :** NEW ARTS GRAPHIC REPRODUCTION CO., LTD. ● **PRINTED BY :** LOONG WAH PRINTING & BINDING CO., LTD. / FLAT A, C & D, 15/F AIK SAN INDUSTRIAL BUILDING, 14 WESTLAND ROAD, QUARRY BAY, HONG KONG. TEL: 2562 2321 FAX: 2811 1910

CONTENTS

● SUPER FAMICOM	● MEGA DRIVE
● GAME BOY	● NEO•GEO
● VIRTUAL BOY	● PERSONAL COMPUTER
● SEGA SATURN	● 3DO
● ARCADE GAME	● PLAY STATION
● NINTENDO 64	● PC-FX



編者的話



製作期間，可以說只有一些「雞肋」的遊戲推出，令人提不起興趣，不過，由於我們是翻譯自日文版，原裝日文版在資訊和新遊戲介紹方面是強項，所以讀者可以自我們當中得到最新的遊戲資訊，例如PS的《太空戰士VII》、以九龍為題材的《KOWLOON'S GATE》…等，如此詳盡介紹新遊戲，亦是只有我們才能做得到。

沒有好玩的遊戲，一方面是令人覺得沉悶，但反過來說卻會令一些強勁之作更形突出，例如《BIO HAZARD》，肯定令人玩完又玩，爆機一次後「換衫」再爆機，所以今次我們一次過將男主角及女主角的模式全攻略獻上，圖文並茂，完全無欠。

而ＳＳ方面，也有令人驚喜之作，那就是《CAN CAN BUNNY》，我們介紹追求其中四個女主角的攻略，由於那是18禁的遊戲，所以某些情節或字眼會刪減了，希望大家了解。

《CAN CAN BUNNY》有刪減，但《少年街霸2》則是全線出擊，今次勁量刊出分析文章及披露各式秘技、攻擊技、屈招、假技…等，遊戲迷絕對不容錯過。

朱天堂

GAME 通信 IS PUBLISHED BY:
MANI PUBLISHING LIMITED 萬信出版有限公司 30/F WHARF CABLE TOWER, 9 HOI SHING ROAD, TSUEN WAN, HONG KONG. TEL: (852) 2493 6899 FAX: (852) 2417 4455

緊急特刊

衝擊！

GAME 行業 大變動!!

～已經蓄勢待發～

1996年3月，3條重大消息震撼了日本遊戲界！

3月7、8日兩日，世嘉、SCE（SONY COMPUTER ENTERTAINMENT）及任天堂先後發表了驚天動地的重要消息，震撼了日本的遊戲界。其具體內容我們已在上期本欄作了詳細介紹，相信各位早已看過了吧（再請參考下方圖片）。其實三大硬件廠商如此一致行動是非常罕見的，遊戲界似乎進入了一大變動期？

首先要再了解各廠商當時動得如何吧。3月7日，世嘉公佈將簡化版新型 SATURN 以2萬円發售，這等於減價一萬五千円。同一日，SCE 亦宣佈發動促銷 PLAY STATION 的新一輪攻勢，即在主機上再加一個手掣及 MEMORY CARD，但在價格方面維持24,800円，實質上這可說是減價5000円，價格水平與新SS大致相同。而第二天，3月8日，任天堂發表將 NINTENDO 64 延期至6月23日發售。

雖說是時值年度之末，但這次變化不是變得太突然而太急劇了嗎？

「其實在遊戲界中早就流傳一個傳聞：任天堂要於3月8日召開「初心會」（經營該公司有關商品的批發商之組織）的會議時，很有可能會同時對外發表拖延 N64 的發售日。所以很多人認為，世嘉及 SCE 刻意選擇於其前一日而宣佈硬件減價，以求擴大宣傳效果」。（消息人士）

原來世嘉與 SCE 均要針對任天堂!?





◀▲無論在本港或日本，「SS及PS大減價」此一消息給機迷帶來了特大衝擊。在日本國內不少人咬牙跺腳：我剛剛才買了SS啊！

上期本刊你看過了嗎？

三大次世代主機之變，變，變!!

NINTENDO 64
將發售日延至6月23日



◀N64的發售日已延期至六月二十三日。任天堂宣佈這個消息時，亦發表了三種第一批遊戲軟件。

簡化型新 SATURN
價格為2萬円



▲穿着白衣的簡化版SS令人感到形象大變。手掣上的彩色掣鈕相當標緻。

PLAY STATION
實質性減價5000円



▲PS撤銷開放價格制，又回到定價之路了。但這次大削價大受機迷的歡迎。

硬件再減價有何背景呢？

相信就各位讀者而言，SS及PS的減價是一個意外驚喜吧。而還未擁有這兩種次世代主機的日本機迷所關心的，當然是實際零售價會如何了。

「其實兩種硬件的批發價都被設定於較高的水平，就是說如果零售店實行再減價就沒有他們的份兒了。所以，實際零售價的水平該與定價大致相同」。（某遊戲店採購部員工）

可知產銷方面已作了最大限度的讓步，看來暫時消費者不能期望再進一步的優惠吧。

「最要緊的便是普及硬伯……我認為這次實行減價之所以，是因為世嘉及 SEC 均持有這種想法。硬件的普及率高了，自然便會增加軟件方面的需要，這樣才可在硬軟兩方面得到利益，產銷雙方都很開心。也可以説，是重視用戶立場的（先苦後甜）之計」。（消息人士）

世嘉及 SCE 均堅持着「年內要完成總售量超過 500 萬部」的旗幟，大攻勢已經發動了!?

世嘉

◀世嘉召開了記者招待會而大大宣傳減價措施。副社長入交先生表情似是得意洋洋？

SCE

▶這次 SCE 以書面的形式宣佈了新價格。圖為發表減至29,800 円時的記者招待會。

SS 遊戲會否漲價？

有關SS的消息尚有一條。

「其實世嘉方面這次實行減價的同時，也決定了提高我們獨立軟件開發商支付給世嘉的生產手續費。新措施是每一個軟件多收 200 円」。（某軟件開發商有關難人士）

遊戲軟件的生產成本既然如此增加了，是否便有可能會將零售價隨之提高？

「據説，世嘉打算要維持目前的軟件零售價，只將批發價適當調升。而因為這個升幅則歸於軟件開發商，所以也有人指出SS版遊戲的每一個平均利益額多於其他機種的」。（消息人士）

這一點，我們機迷似乎可以放心了。



◀非世嘉牌之SS版遊戲已較豐富了。

N64 全靠「瑪利奧」了！

大家都已知道，任天堂宣佈將 N64 延期至 6 月23日發售了。對其原因方面，該公司指出：有關採購半導體的工作並不太順利；開發軟件工作需要多些時間。尤其對開發《超級瑪利奧 64》的工作方面，任天堂表示「要開發具有與以往遊戲不同的，新鮮的（好玩）及（有趣）這兩種感覺的遊戲，一直以來我們為實現此目標而積極進行開發工作，而開發工作組再三要求給多點時間……」

「瑪利奧」本來是個任天堂遊戲中最紅的角色，而《超級瑪利奧 64》便是 N64 版第一批遊戲中吸引力最大的一種，我們再等吧！



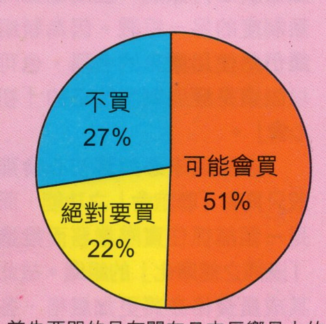
◀任天堂與瑪利奧可謂天作之合。

機迷們有何高見？ 100 人緊急調查 1

正如本刊於上期介紹，過年以來遊戲界內頻頻發生「重大事件」，令人感到天下之大亂已經開始了。那麼，日本普通機迷對這次大變動有甚麼看法呢？在右方所示的是本刊日文版於東京秋葉縣所進行的調查之結果。

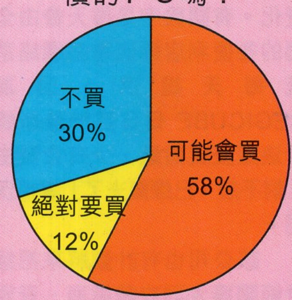


●你要買廉價版SS嗎？



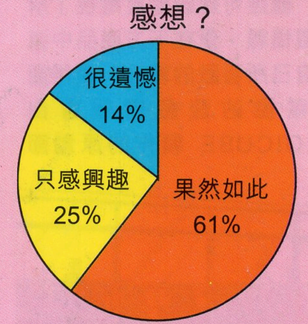
首先要問的是有關在日本反響最大的驚人消息：發售廉價版SS。超過七成受訪者（未擁有SS）表示「既然價格已降到這樣水平，可以考慮買」。

●你要買實行了實質減價的PS嗎？



實行實質性減價的PS又如何呢？結果與SS大致相同，SCE 的這一措施刺激了非PS用戶，很多人認為「現在該買PS的時候了」。

●對延期 N64 發售有何感想？



對 N64 的一拖再拖，機迷們有何看法呢？原來不少機迷早就預料到此事，因此接到任天堂方面的公佈後並不感到意外。

SQUARE 正在準備的便利店銷售系統到底會如何呢？

除了在前面介紹的硬件之變以外，另外亦有軟件方面的大變動：SQUARE 於 3 月 7 日宣佈成立經營遊戲軟件的批發公司「DEGICUBE」，並計劃從11月 1 日起，通過該公司在便利店銷售 SQUARE 所開發的遊戲。參加此一全新銷售系統的便有 SEVEN ELEVEN JAPAN、FAMILY MART 及 CIRCLE K 3 家便利連鎖店，均是擁有強力銷售網絡的「便利店之雄」。

一談到 SQUARE，很多人可能會想起「投奔ＰＳ」之一大事件吧。沒錯，該公司較早前發表放棄「任天堂的親信」之地位，而謀求在ＰＳ（及 WINDOWS 95）的天地大力發展。但在日本國內，ＰＳ版軟件的流通工作均是由 SCE 親自一手管理的。故此可說，SQUARE 的新動作亦會大大改變ＰＳ版遊戲的流通結構。

「因為在便利店賣遊戲軟件，我們便可 24 小時提供服務，對機迷們來說也能在自己的家附近隨時買到遊戲，雙方都有好處嘛。另外，因為我們合作的各公司在所有便利店裡設有電腦網絡系統，所以可隨時掌握非常正確而及時的供求情況。若能合理利用這個系統，自然便會有利於我們的生產工作吧！」（DEGICUBE•鈴木尚社長）

據透露，SQUARE 計劃在各便利店中開設遊戲軟件的小專櫃，並使用電視機 24 小時播出利用衛星電視系統的情報節目。這「情報」之內容當然以軟件方面的消息為主，如介紹新作遊戲等。

通過這次合作，到底 SQUARE 會成立多大規模的銷售網絡呢？上述 3 家公司所擁有的便利店共達 1 萬 4000 間之多。此外，SQUARE 正與在日本西部擁有地盤的 LAWSON 恰談合作事宜，估計最後會擴大到近 2 萬間的規模！



就日本大部份機迷而言，在自己的家附近大概會有這 3 家公司當中的那一間便利店。尤其是在城市地區，如果在便利店開始銷售軟件的話，定會大大改變機迷的「遊戲生活」了。

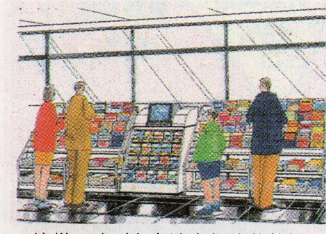


▲批發商 DEGICUBE 從廠商 SQUARE 收到商品（遊戲軟件），跟着向各便利店交貨。另外，DEGICUBE 製作有關遊戲軟件的節目，通過衛星電視系統播出。可謂服務十分周到。

在便利店賣遊戲是否會如此？

在便利店賣遊戲軟件……其具體計劃到底會如何呢？請先看看在下方所示的便是由 DEGICUBE 製作的遊戲專櫃之想像圖。

機迷可通過衛星電視了解遊戲情報，便在下方商品中選購自己所喜歡的軟件。使用衛星電視的遊戲情報會由 DEGICUBE 製作的原創節目，該公司表示，不想在節目中只介紹新作遊戲，而想製作一個具有吸引力的有趣節目。



▲這樣，陳列在旁邊書架的遊戲雜誌亦會受到歡迎吧!?

據該公司透露，在店裡所陳列的遊戲陣容會根據機迷們的歡迎程度及實際銷售統計而變化。有關數字是每天會由全國的各便利店通過電腦網絡系統每天提供。因為 DEGICUBE 日日基於最新統計決定交貨數量，少有會發生「對不起，已經賣光了」等情況吧。

該公司也有計劃將來把經營範圍擴大到攻略指南、音樂ＣＤ及個人電腦軟件等，一句話，要將便利店變成一個各種最新情報的發信基地。

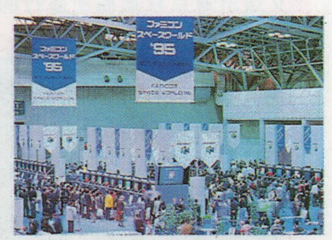
初心會亦要重新成立了 !!

其實，任天堂方面亦有可能會着手改革流通環節。

一直以來，經營任天堂牌有關商品的批發商均屬於名為「初心會」的同行組織，但該組織已於 3 月撤消，並成立採用新制度的另一組織。因為新組織仍然使用原來的名稱，也可以說這是經過制度改革的「初心會」。

該組織未必如舊初心會那般只具有「聯誼會」之功能，而是一個能抓住實際業務而推進「流通之健康化」的組織。故此其成員資格亦將更加嚴格，各加盟公司須滿足經常參加有關會議，遵守保秘規定等條件。就是說，「任天堂幫」要在新主機 N64 即將登場之際，實現提高各成員的業績及經濟效率，解決流通環節上的問題等種種目標。

「具體來講，新組織要強化對垃圾遊戲等（惡貨）的監督，以防止供過於求及隨之而來的售價大跌之弊。」（流通行業有關人士）



▲至於會否接替舉辦展覽會業務，新初心會至今仍未作出決定。

便利店銷售系統會對遊戲界有何影響？

SQUARE 所推出的「便利店銷售系統」真為驚人之舉，到底它會對遊戲界有甚麼影響呢？本刊日本版為探討這一疑問，便對 DEGICUBE 的鈴木社長進行了採訪。

首先要了解較為基本問題，DEGICUBE 所經營的軟件是否只限於 SQUARE 的商品？

「並不是這樣的，我們正在向其他軟件開發商呼籲參與呢。還有，我們也不是計劃只經營ＰＳ版遊戲軟件，而目前打算搞其他 CD-ROM 軟件，比如說ＳＳ版遊戲及對應於 WINDOW 95 的軟件等。」（鈴木社長）

那從另一角度來講，SQUARE 的ＰＳ版遊戲以後只會在便利店買到？

「不會，我們也不認為能即時實現『要買遊戲軟件就去便利店』的情況。大概一段時期內，部份商品也會經過目前 SCE 的通道向遊戲店流通吧。」(同)

但其實遊戲店方面亦有另一看法。

「我們認為，便利店銷售系統定會對遊戲店構成相當大的威脅。若形成了一種『軟件屬於便利店，硬件屬於遊戲店』的銷售結構，那就會作不了這一行了。」（某遊戲店採購部門人士）

而鈴木社長對此表示：「在便利店賣遊戲軟件時總時有『地方小』的制約，而遊戲店就在方面大可發揮，品種繁多算是一大優勢，所以我們以為，兩者便可以維持，兩者便可以維持『和平共處』的關係。」

到底這一方面會有怎樣的結果，看來在實行新系統之前找不到答案……。



▲到底會有何種陣容在便利店登場呢？真想令人早點知道。

◀不少遊戲店對強勁對手的出現戰戰兢兢……。

怎樣應付隊潮呢？

◀SQUARE 發售《FF Ⅶ》時亦出現了排隊輪購的現象。近 2 萬間便利店一打進遊戲零售市場，便可將之分散，防止發生混亂？

其實，除了 SQUARE 正在準備全新流通網絡之外，亦有大廠商 KONAMI 日前表明要從 4 月起將自行開發的ＰＳ版遊戲通過獨自的網絡銷售，而不利用 SCE 的流通機構。據透露，該公司的想法是「自己推銷自己產品，好處更會多」。

至於其計劃的具體內容 KONAMI 方面迄今還未對外公開，但無論如何這亦與 SQUARE 一樣，是離開 SCE 而走獨立之路的嘗試之一。

總之，這短短的幾個月內在日本遊戲界發生了幾次超級事件，便利店銷售系統、ＳＳ與ＰＳ的大減價，以及Ｎ64發售日拖延……似是要進入「革命之秋」？好戲在後排啊！

SQUARE 之美國大戰略

其實 SQUARE 在美國方面亦有新動作了。3 月 6 日該公司宣佈在美國洛杉磯開設新公司「SQUARE L. A.」。這家新公司的活動要以研究開發 3D CG 為主，而這方面的工作就決定推出ＰＳ版遊戲的 SQUARE 而言絕對不可缺少的部份。SQUARE 亦表示，開設這公司的最大目的是引進荷里活的 3D CG 技術，以提高日本遊戲此一方面的水準。

據說 SQUARE L.A. 亦會從事將《ＦＦ》系列等 SQUARE 牌超任版遊戲移植到 WINDOW 95 上，以及開發可容易自行製作遊戲的開發工具等各種業務，這也是引人注目的計劃呢！

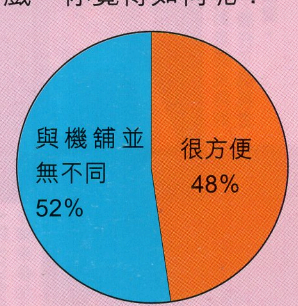
離開任天堂而參加ＰＳ幫，推出便利店銷售系統，以及要在美國準備新戰略，看來 SQUARE 已成為遊戲界之風雲角色了 !!



▲宣佈成立後 SQUARE L. A. 舉行了聯誼會。遊戲界「名士」坂口先生（SQUARE）及新公司的美國成員。

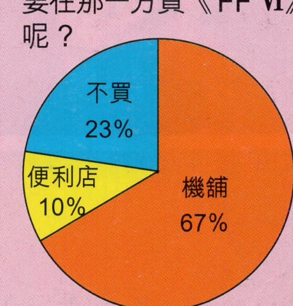
100 人緊急調查 ②

●若可在便利店買到遊戲，你覺得如何呢？



在便利店賣遊戲軟件……因為這是前所未有的新嘗試，機迷的反應亦成為兩極分化了。但大都受訪者均認為：便利店實力雄厚，不可忽視。

●機舖還是便利店，你要在那一方買《FF Ⅶ》呢？



與「遊戲店」的機迷大大多於「便利店」了。是「老地方還是令人放心」？也許因為在遊戲店之「聖地」秋葉原進行調查之故……？





機迷狂喜亂舞之《心跳回憶》小姐大競選!!

KONAMI 於 3 月20日在東京厚生年金會館舉行了「'96 KONAMI 心跳回憶小姐競選」。這個選美的目的是：在普通女孩子中發掘一個能代表戀愛遊戲《心跳回憶》形象的美少女。

這雖然不是「日本小姐」之類的大型選美，但參選者竟達 4752 人之多，可知東瀛少年少女們對《心跳回憶》的支持程度。

這次選美的評審方法較為嚴格，參選者先要通過 3 次書面評審的「第一次選考」後，再須在國際網絡上進行投票的「第二次選考」中當選，才可參加當天的總決賽。相信其過關之難，遠遠超過任何 RPG 遊戲。

登場在這最後一段的 10 個佳麗中，得到后冠的是讀中二的栗林三枝小姐。你認為她像不像藤崎詩織？

另外，在這次選美活動中亦有《心跳回憶》等 KONAMI 的大紅系列遊戲裡擔任配音的 15 個配音員登場，並進行迷你遊戲、小演唱會等有趣項目，由於在場的均為《心跳回憶》的熱烈信徒，當然對這種意外驚喜拍手叫絕了。



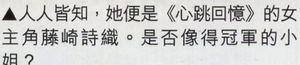
▲總決賽現在開始了！ 10 個佳麗皆為具有「心跳」色彩的美少女？

▶唱歌、演技都要計分，對，再要以這副笑容而吸引評選員。



◀評選委員長是 KONAMI 的上月社長。





▲人人皆知，她便是《心跳回憶》的女主角藤崎詩織。是否像得冠軍的小姐？

冠軍

◀ 終於通過所有難關的栗林三枝小姐在得冠軍的一瞬間不懔得含淚了。

FESTIVAL !!





▶很多機迷及動畫迷支持的國府田真理子擔任了選美主持，又披露歌聲。



◀與 KONAMI 遊戲有緣的配音員亦齊來參加了。

得獎佳麗臨記者招待會



◀ KONAMI 計劃要栗林小姐在於 7 月推山的《心跳回憶》SATURN 版的電視廣告中登場。相信以後會有多次機會見到她吧！



◀栗林小姐表示「想成為個女演員」。祝她成功！



任天堂到底怎麼了？以廣告招收《瑪利奧 RPG 2》開發人材

任天堂最近在各日本遊戲雜誌上刊登的廣告（右方圖片）已成為機迷們的熱門話題。這個廣告的主題為招收人材，目的是強化《超級瑪利奧 RPG》開發工作組的陣容，而且這是 NINTENDO 64 版呢！

其實超任版《超級瑪利奧 RPG》是該公司與 SQUARE 的共同開發之作，但 SQUARE 早已發表以後要大力推出 PLAY STATION 版遊戲，並表示暫時沒有計劃開發 N64 版遊戲。任天堂的此一廣告是否與這種情況有關？

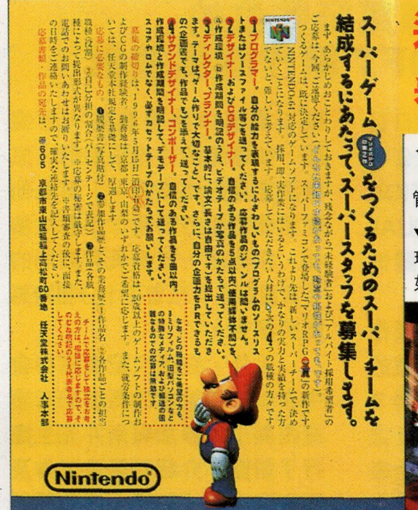
「不是，這次廣告與 SQUARE 方面的事情全無關係。因為我們公司早就有「發掘隱藏才能」這種方針，登廣告也是其具體行動之一」（任天堂

無論如何，機迷們所關心的焦點所在當然是：《超級瑪利奧》N64 版何時以何種形式發售呢？尤其是使用盒帶，還是磁碟系統呢？這些真想令人早點知道。

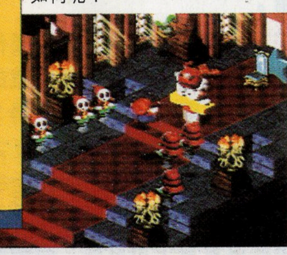
「對發售日我們還沒有定案。至於使用盒帶還是磁碟的問題呢，要看看正在招收的人材們想得如何，但大概他們會決定使用磁碟系統吧」（任天堂

看來任天堂方面亦未有任何具體計劃。到底會否有遊戲界的新星登場呢？會有甚麼與超任版不同之處呢？我們等着看吧。

這個廣告你看到了嗎？



◀ 任天堂亦在招收編導。據說「瑪利奧之父」宮本茂先生會統管整個開發工作。



▼這是大受好評的超任版《超級瑪利奧 RPG》。N64 版到底會如何呢？



▲N64 版《超級瑪利奧 64》。相信新一級《超級瑪利奧 RPG》亦會以其標緻畫面吸引好多機迷。



▶ 任天堂以廣告戰術招收人材的前例。據說這時聘用的人已編成工作組從事開發軟件。是否 N64 版遊戲呢？



裝有 MODEM 的新型 SATURN !?

世嘉方面目前透露，該公司正在開發具有電腦通訊用 MODEM 機能的新型 SATURN「INTERNET SATURN」，擁有它便可隨時參加國際網絡了。擔任開發的是該公司的美國據點 SEGA OF AMERICA（SOA），是否因為在美國開發，不會在日本國內發售？

「INTERNET SATURN」確實於美國正在開發，因為本來這個商品瞄準個人電腦的普及率領頗高的美國市場。至於在日本市場方面，暫時沒有發售計劃。不過，現在我們又有準備把價錢 1 萬 5000 円左右的 SATURN 專用 MODEM 在日本國內發售，若買它，SATURN 的用戶就可以利用國際網絡服務了。」（世嘉）

也許，在 SATURN 頗為流行的日本市場不需要推出此一新型。總之經過幾次減價大戰，SATURN 的零售價已減至 2 萬円，再買 MODEM 的話便可擁有與那些 500 美元個人電腦（約 5 萬円）同等機能了。



新組統 CESA 目前準備今夏舉辦 GAME 大展覽 !!

3月15日，日本遊戲軟件開發商所組織的 CESA（COMPUTER ENTERTAINMENT SOFTWARE ASOCIATION）召開了說明會，介紹該組織預定於今夏所舉辦的展覽會之有關消息。

這個展覽會的正式名稱為「TOKYO GAME SHOW '96」，目前計劃於 8 月底在東京有明的東京 BICSIGHT 舉行。出展者共會有 100 家左右。其中亦包括在 CESA 的成員廠商之外的遊戲軟件開發商，可謂會是在日本國內舉行的此類展覽中規模最大。

各種行內組統所舉辦的這種展覽往往只介紹新作遊戲，但據 CESA 發表，他們正在準備的與這些以往展覽會不同，除有展覽新遊戲軟件外，另有各類講座等，看來內容相當豐富。

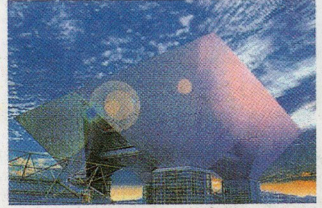
展覽日期為 8 月22～27 上午 9 時半至下午 6 時，入場費小學生為 500 円，中學生以上為 1000 円。



▼該展覽會的負責人河野先生。

▲人人注目的新組織 CESA 首次舉辦的展覽會，其說明會參加了不少行內人士。

你來參觀吧 !!



▲展覽會場東京 BICSIGHT。

SOFTWEAR

由三冠練馬師監修的 SUNSOFT 新作跑馬遊戲

SUNSOFT 於 3 月12日召開了記者招待會，介紹該公司即將推出的 PLAY STATION 版新作跑馬遊戲《VIRTUAL GALLOP 騎手道》的有關情報。

在這個遊戲中，玩者要作為馬師進行賽事。監修遊戲的是在日本國內名牌賽事中得 3 冠的名馬 NARITA BRIAN 之主馬師南井克己先生。他表示，「我從各方面向開發工作組提供意見，可以說，這些是我在賽事中所得到的一切經驗，如繮繩的拉松該如何、怎樣決定最好綫路等。」可見他對這個遊戲的開發工作非常積極，相信此一遊戲具有頗高的「真實度」，玩者可十分體驗馬師的樂苦。

另外，在這次記者招待會中亦有日本著名的馬事記者諸星由美小姐參加與南井先生進行了對話，介紹對開發工作及真實賽事的「秘話」等各種話題。

▲這個遊戲採用了馬師的視點，頗為新鮮。操作方面亦富有真實感覺！

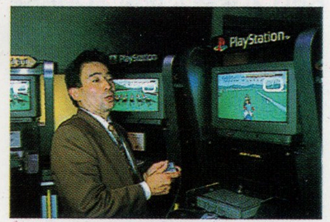


◀在記者招待會上南井先生似乎很緊張，與真實賽事中勝出時大大不同!?

◀這次記者招待會的主持人為TV東京「星期六賽馬直播」的主持永井美帆小姐，亦有南井先生及諸星小姐，另有著名賽馬雜誌記者松本春夫先生，可謂有關專家齊來赴會。

▲南井先生與諸星小姐的特別對話介紹了不少開發秘話。

三冠馬師挑戰遊戲 !!



▲名馬師南井先生要挑戰賽馬遊戲！但看看其神情，好像已陷於苦戰……。

SOFTWEAR

若不訂購不能到手《龍虎之拳外傳》特別收藏版 !!

SNK 預定於 6 月發售 NEO GEO CD 版對戰格鬥遊戲《ART OF FIGHTING 龍虎之拳外傳》，而該公司最近透露一條好消息：若在 4 月 1 日至29日間預購這個遊戲，便可購買附加種種優惠的限數版《ART OF FIGHTING 龍虎之拳外傳 NEO GEO CD 機迷收藏版》。

這個《機迷收藏版》的遊戲內容與一般版本並無不同，便是附有《龍虎之拳外傳》精製硬幣、精製盒裝、公式美術畫集及張貼等各種特別精品，另外ＣＤ本身亦有彩色原創設計，內容頗為豐富。

有如此多項優，但價格為 8800 円，與一般版本比起只高了 1000 円，這不算是合算還算是甚麼？若你自認是《龍虎之拳》之迷，已經不須考慮了吧！

▶有豐富優惠，萬勿錯過！

SCHOOL

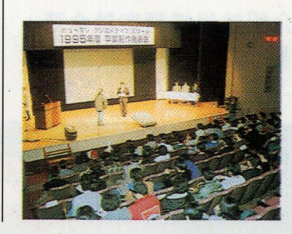
你能否成為遊戲界之新星 !? GAME SCHOOL 畢業作品發表會

培養遊戲軟件開發人員的 HUMAN CREATIVE SCHOOL 在每年年度末舉辦的畢業作品發表會，於 3 月15日照例舉行了。

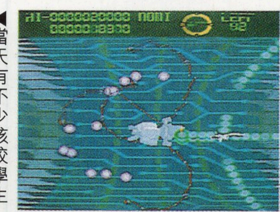
該發表會以競選方式進行，開發會（學生）介紹遊戲內容等外，要回答評選員的專家們提出的各種問題。

「參賽」的 10 種作品均各擁有其獨特的內容，有驚人設定的，富有攪笑性的，亦有似乎具與市場上的作品一般水準的。

今年得冠軍的作品是程序水準頗高的射擊遊戲《ANGEL DIVE》，可說下一代開發人員的素質亦為不俗，對遊戲界的前途我們不須悲觀了。希望今年這批畢業生亦會有美好的未來，並為我們機迷提供多數佳作。



◀當天有不少該校學生及講師等有關人士都來參觀。



◀得冠之作《ANGEL DIVE》的畫面。

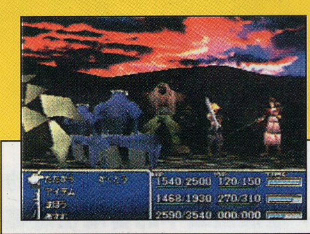
氣 令人關注的數字→→→→15

預定今年內在 TAITO 的家庭用通訊卡ＯＫ「Ｘ－55」上登場的遊戲數目。廠商方面本來計劃只推 5 種遊戲，但由於利用遊戲服務的用戶「意想不到」地多，故決定大大強化陣容。新增遊戲以可望得到廣泛支持的運動遊戲為主。



今期的期待程度排行表首三位，與上期的次序沒有分別，可見大家都是在等待那幾個遊戲的面世，而上次第四位的《鐵拳2》因為已推出的緣故，所以已飛出排行榜。

1 大空戰士VII



PLAY STATION
CD-ROM
RPG
■SQUARE
12月 發售　5800円

4951

上次 1　前次 1

自從廠方公佈將這個作品移植到ＰＳ後，每一個ＲＰＧ迷都是期待其來臨。

2 勇者鬥惡龍III



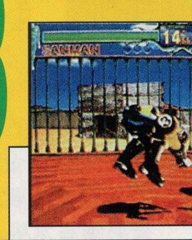
超級任天堂
電池記憶盒帶
RPG
■ENIX
發售日未定　價格未定

1942

上次 3　前次 2

超任版本的《Ｉ·Ⅱ》比紅白機版本改良了很多，現在的超任版《Ⅲ》想必也如是。

3 FIGHTING VIPERS



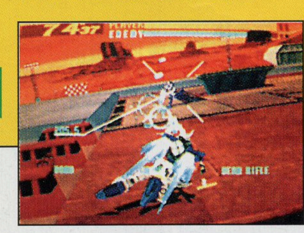
SATURN
CD-ROM
ACT
■SEGA
發售日未定　價格未定

1282

上次 4　前次 3

這個遊戲與《ＶＦ》系列不同的是沒有出場的設定，相反是用鐵籠作困獸鬥。

4 VIRTUAL ON



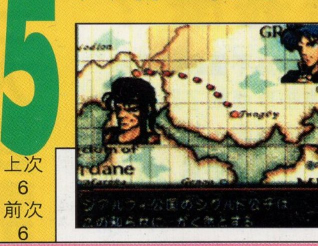
SATURN
CD-ROM
ACT
■SEGA
發售日未定　價格未定

1049

上次 7　前次 8

街機版是採用兩枝搖桿控制機械人，但移植到SATURN之後會如何操作呢？

5 火焰之紋章2



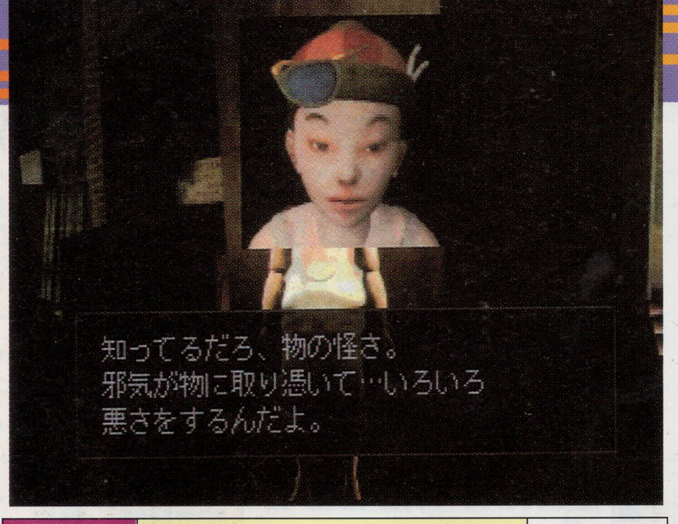
超級任天堂
電池記憶盒帶
RPG
■任天堂
5月14日發售　7500円

1045

上次 6　前次 6

今集在作戰的時候，追加了顯示各角色的攻擊距離，有利與戰略的部署和作戰。

排名	上次	前次	遊戲	機種	媒體	廠商	類型	發售日	價格	票數
6	8	7	超級瑪利奧64	NINTENDO 64	盒帶	■任天堂	ACT	6月23日發售	9800円	867
7	10	5	秘寶獵人G	超級任天堂	電池記憶盒帶	■SQUARE	RPG	5月24日發售	7900円	860
8	5	10	心跳回憶 ~FOREVER WITH YOU~	SATURN	CD-ROM	■KONAMI	SLG	7月12日發售	5800円 特別版 價格未定	832
9	13	--	洛杜羅之秘寶	超級任天堂	電池記憶盒帶	■SQUARE		4月5日發售	8000円	765
10	9	9	心跳回憶 ~PRIVATE COLLECTION~	PLAY STATION	CD-ROM	■KONAMI	SLG	4月26日發售	3800円	667
11	11	13	櫻花大戰	SATURN	CD-ROM	■SEGA	AVG	預定九月發售	價格未定	482
12	27	24	ARC THE LAD II	PLAY STATION	CD-ROM	■SONY ENTERTAINMENT	RPG	預訂96年夏季發售	價格未定	477
13	14	14	同級生~IF~	SATURN	CD-ROM	■NEC AVENUE	ACT	發售日未定	6800円	435
14	17	15	自製音效小說	超級任天堂	對應衛星通信 電池記憶盒帶	■ASCII	RPG	預定4月發售	價格未定	408
15	16	15	野野村病院之人	SATURN	CD-ROM	■ELF	AVG	4月26日發售	6800円	328
16	22	22	音樂工廠	超級任天堂	電池記憶盒帶	■ASCII	SLG	7月27日發售	12800円	325
17	18	25	天外魔境外傳	SATURN	CD-ROM	■HUDSON	RPG	發售日未定	價格未定	249
18	21	19	美少女夢工場	PLAY STATION	CD-ROM	■SONY	ACT	預定96年發售	價格未定	238
19	24	23	同級生2	PC-FX	CD-ROM	■NEC AVENUE	SLG	5月24日發售	價格未定	234
20	20	26	NAMCO博物館 VOL.3	PLAY STATION	CD-ROM	■NAMCO	ETC	預定96年發售	5800円	226
21	23	20	天外魔境IIINAMIDA	PC-FX	CD-ROM	■HUDSON	RPG	發售日未定	價格未定	224
22	--	28	KING'S FIELD III	PLAY STATION	CD-ROM	■FROM SOFTWARE	A/RPG	預定6月發售	6300円	195
23	19	--	WILD ARMS	PLAY STATION	CD-ROM	■SONY	ACT	預定96年夏發售	價格未定	148
24	16	--	模幻模擬戰III	SATURN	CD-ROM	■SONY ENTERTAINMENT	S/RPG	7月5日發售	5800円	129
25	29	30	GALAXIAN	PLAY STATION	CD-ROM	■NAMCO	STG	4月26日發售	5800円	118
26	28	--	REAL BOUT餓狼傳說	PLAY STATION	CD-ROM	■SNK	ACT	預定96年春發售	5800円	106
27	28	--	同級生2	超級任天堂	電池記憶盒帶	■BANPRESTO	AVG	預定96年夏季發售	價格未定	97
28	--	—	時空探偵ＤＤ	PLAY STATION	CD-ROM	■ASCII	AVG	預定6月發售	6800円（暫定）	89
29	27	--	龍虎之拳外傳	NEO GEO	CD-ROM	■SNK	ACT	盒帶 4月26日發售；CD-ROM 預定6月發	32000円；售價格未定	81
30	30	--	KOF'95	PLAY STATION	CD-ROM	■SNK	ACT	預定5月發售	5800円	76





PS	AVG	CD-ROM
	SONY MUSIC ENTERTAINMENT 96年春季發售 價格未定	

在一些日本人心目中，香港是個十分戲劇性的地方，既刺激、又充滿神秘感。這個遊戲中的香港也是這樣，身為香港人的你，對香港的觀感又是怎樣呢？

九龍城出現的時候⋯

在PLAY STATION最初推出時，已經受到注目的歷險遊戲《KOWLOON'S GATE》，終於快將露面了！這個遊戲採用了名為亞洲歌德的世界觀，讓你感受到一股頹廢的空氣和混沌的色彩感覺。

故事發生在一九九七年五月，背景是即將歸還給中國大陸的香港，主角是個超級風水師。世界被分為陰界和陽界，陰界風水崩壞、失去平衡，主角為了重整陰界的風水，拿著道具「風水鏡」到處去搜集資料和道具，在現實與夢幻的境界線上展開冒險，有時要在飄浮著邪氣的迷宮中探索⋯⋯。

三大要素

把握關鍵

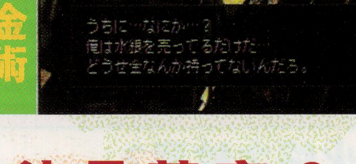
風水術

這個遊戲的主題是風水術，即是掌握大地氣脈之術。在陽界把東南西北四個方位視為四神獸，運勢的強弱會有所轉變。

◀主角是位風水師，看來他也頗有名氣。

鍊金術

鍊金術能點石成金，要施展此術必須有水銀，至於使用的方法就⋯⋯。



◀在陰界出售水銀的地方，取得了水銀之後又如何呢？

鬼律是甚麼？

在人們眼中被視為不值錢的廢物遭人隨意掉棄，這些東西集了邪氣，變成怪物，潛在九龍城內，如果不把它們的邪氣除去，便不能前進。



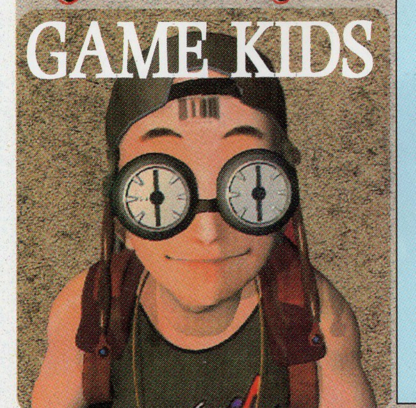
▲▶看這些美麗的DEMO畫面。香港的街道情景配合著二胡音樂展現在眼前。五光十色的燈飾招牌令人目炫。

◀女主角小黑留下神秘的説話後，便消失影蹤。她是要向主角訴説些甚麼嗎？

遊戲中每一個角色都是很有特色的，身上的裝飾品說不出是前衛還是懷舊，可能有人會覺得難看，但肯定可以引人注目。在遊戲的開始部分，有些角色覺得主角是外人，把他拒諸千里之外，但經過多次的談話後，便肯相助主角一臂之力。不過，這些角色都是很COOL的，無論怎樣都不會成為主角的同伴。

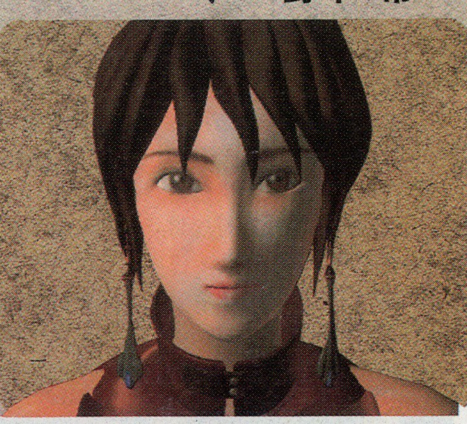
平衡世界的人們：

ゲームキッズ
声：佐々木るん



是九龍城打機最強勁的小伙子，對於電腦和網絡有深厚的認識。據說他是「小子幫」的成員，這一幫人主要是在九龍電腦中心出沒。

小黑(シャオヘイ)
声：野中 希



在這個烏煙障氣的世界裡，她是唯一給人清新印象的人。最近，她時常夢見自己的親姊姊。姊姊告訴她，她將會遇見一個很重要的人。這個人會不會就是主角呢？

リッチ
声：鈴木英一郎



在龍城旅館的一樓經營酒吧，把小黑當成自己的親妹妹。表面上看來很可怕，但和他交往一段時間後，就會發現他純真和善良的一面。

ウエイ
声：小杉十朗太

偉

是九龍城一家氣功學校的主辦人，對於在九龍城的陰界發所生事情，看來所知甚詳，但是卻緊緊隱瞞，是個很審慎的人。

陰陽師(おんみょうじ)
声：青野 武

神秘科學家，主角透過KOWLOONET電腦網絡來認識他。他過著隱居生活，平時甚少露面，據說他有使用咒術的能力。性格開朗，所以並不惹人討厭。

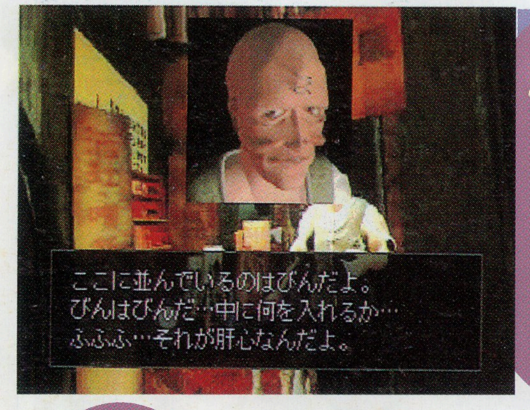
李弘(リーホン)
声：松尾銀三



表面上是舖的經營者，但看來不是靠出售別人典當的物品為生，而是一個搜集珍貴古董的專家。性格硬朗及富正義感。

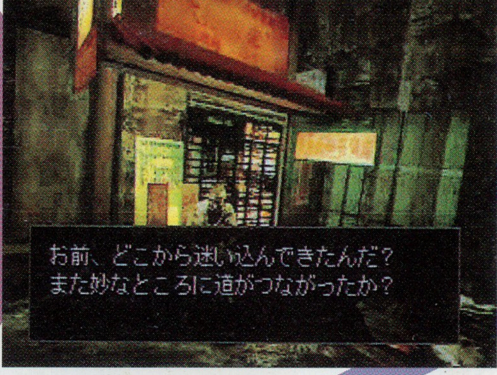
在九龍城有兩種迷宮

在《KOWLOON'S GATE》的世界裡面，有兩種迷宮。JPEG迷宮是遊戲的關鍵部分，在裡面可以得到居民的情報和道具。在JPEG迷宮中達成主角所必須完成的條件後，跟著要面對的便是REAL TIME迷宮。REAL TIME迷宮是由多邊形構成的，是採用3D視點的迷宮，內部的通路十分複雜，如果能夠安全通過便是成功了。隨著遊戲的進展，主角要不斷來到這兩種迷宮之中。



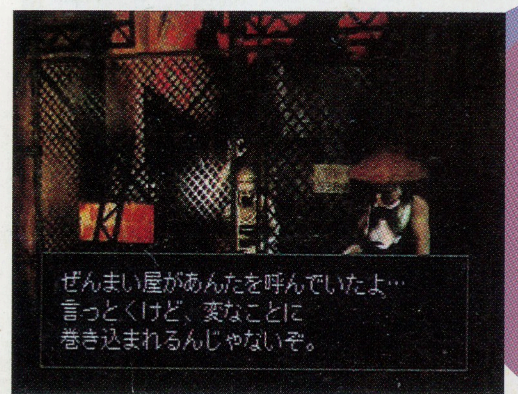
瓶店

這家店的主人露出陰森的笑容告訴主角說，知道他是風水師。他所售賣的瓶子究竟有甚麼用途呢……。



舊鞋店

舊鞋店的人對來自陽界的主角說：「你從那裡迷路來到這裡的？道路又連接到奇怪的地方去了嗎？」難道以前曾發生過這樣的事情嗎……？



鎖店

鎖店的主人誇口說，九龍城所有的鎖都能開。在他身後鎖在籠中的人，古古怪怪的，有點可怕……。

JPEG迷宮

這種迷宮的特徵是滿佈充滿怪異魅力的建築物。迷宮中所有的移動都是以CG MOVIE去表示的。主角不可以在迷宮之內隨便走動，要先站定，然後按掣輸入想前進的方向，跟著四周的景物便會移動，就好像主角自動走到下一個地點似的。潮濕、到處是污水的街道，十分有真實感。



POINT MOVE方式

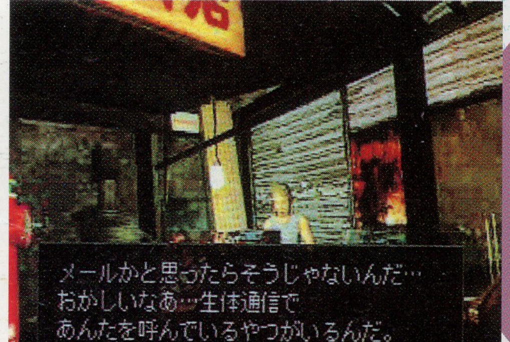
▶在JPEG迷宮中，只要指示想移動的方向，便會自動移動一定的距離。感覺就像看電影一樣。

把門打開

◀打開鐵閘，進入下一個房子。最初不一定所有的門都能打開。音響很有臨場感。

方向転換

▶移動至下一個地點後，便會有箭咀出現，讓你選擇移動的方向。沒有箭咀指著的方向是不能前往的。



鐘錶店

在各店主之中，這家店的主人接待主角的態度是比較熱情的，他會向主角透露鄰店的KOWLOONET終端機的事情。

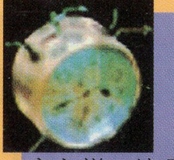
令人難以明白的道具

在甚麼時候決定使用甚麼道具，也是遊戲的樂趣之一。但這個遊戲的道具均是很古怪的，不容易猜到它們的用途。不過，這才符合《KOWLOON'S GATE》世界的特色，令人猜不透才夠吸引嘛！



男女兼用假髮

這個假髮是男女也能用的，到底是甚麼人最適合用？戴上之後會否不男不女？



壞了的鐘

店主說，這是最壞的貨品。它不能負擔報時的任務，那又有甚麼用途呢？

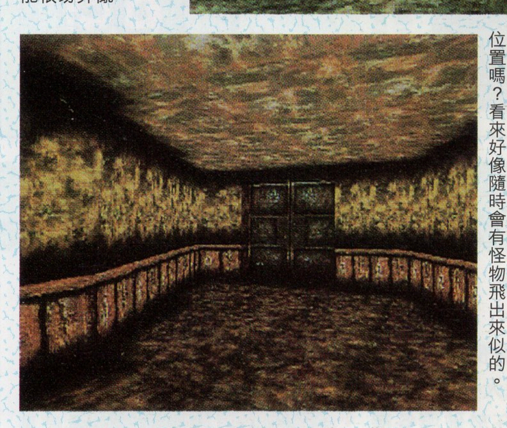


水銀

在水銀店可以買得到。據說，古時的人是把水銀用於鍊金術中。

▲地上鋪著高級的地毯，牆壁也很有高級的感覺。這可說是九龍城裡面最高級的迷宮了。

▶ 這個地點和上圖的地點感覺截然不同，這裡是一個沒有甚麼特點的地方，在遊戲中有不少類似的地點，可能很易弄亂。



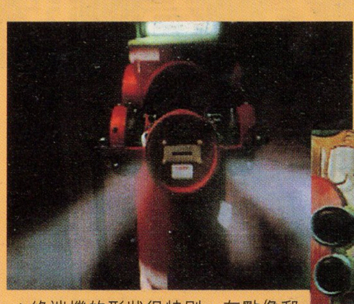
◀這個潮濕而粗糙的地方，是位於九龍城的地底位置嗎？看來好像隨時會有怪物飛出來似的。

在九龍城 REAL TIME 迷宮

REAL TIME迷宮像是傳統建築物和新型建築物的合體。在 REAL TIME 迷宮裡，時常都會遇到由物件化成的妖怪。這種迷宮十分廣闊，在這裡，最需要的就是九龍導航者的幫助了。他是職業的導航員，對於迷宮的各處都掌握得一清二楚，可以把主角安全地帶到出口。可以在KOWLOONET的「詢問處」聘請他，對於攻略這種迷宮就方便得多了。

KOWLOONET中的居民

KOWLOONET是覆蓋整個九龍城的通信網絡，只要取得ACCESS CARD，就可以輕易地和KOWLOONET的會員通訊。在遊戲中登場的角色，不一定是和主角實際談話的人，也可能是行蹤隱秘的、只能透過網絡接觸其人。他們會提供有關九龍城的重要情報，所以不能忽視他們。神秘科學家和陰陽師也是要透過網絡接觸的。有時，KOWLOONET上會有些奇怪的留言給主角……。



▲終端機的形狀很特別，有點像郵筒。馬上ACCESS，它吐出白煙啟動。

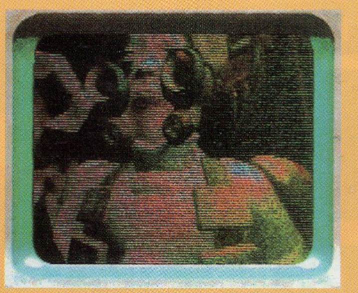
ACCESS終端機

▼畫面上有KOWLOONET字樣。有時會有留給主角的郵件。



▼神秘人物的留言，說九龍決不會消失，只是會張開黑暗的咀巴等待著主角的到來。

神秘的留言在呼喚 陰陽師出現…



▲神秘科學家和陰陽師向主角說話，難道從他們那裡可以看見主角？

洞仙迷宮～風水回廊記～

Today Showing

這可謂是動作ＲＰＧ與開發模擬遊戲的融合之作，亦可學到陰陽五行之理，金生水、水生木、木生火、火生土、土生金……。

SF	S/RPG	電池記憶接關
	TAITO 發售中9980円 20M	



建成迷宮，擊退冒險者！

要在建成迷宮，並與自方怪物同心協力而阻擋敵方冒險者入侵……在一般ＲＰＧ遊戲中，這該是敵方角色所擔任的工作，但本遊戲中卻是主角必須完成的頭號任務了。你可作為神秘能源而拯救元氣甚衰的大地。遊戲中會有限多小劇情登場，這些小劇情均各有其不同的過關條件，場面亦頗為豐富。遊戲開始時也會有個「講座」章節，故此不懂金木水火土之理的機迷都可很容易了解有關規則了。



▶在各小劇情中均會有個頗為強勁的首領登場。



▶戰鬥場面富有動作ＲＰＧ因素。亦有魔法「仙洞」。

洞仙？

在大地之中便有一條能源節河流「龍脈」，若它有甚麼不正常，便會發生沙漠化等現象了。洞仙就能醫治這些大自然的疾病，但人們卻以為洞仙才是大地衰落之凶手，並將之嫌惡非常。

◀或者是見習洞仙，努力去使龍脈回復正常。

風水？

本遊戲的「風水」即指各房間的屬性。各房間所具有的能力會按屬性之生克關係而起變化。

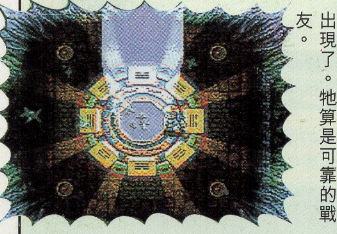


→相生關係（正面效果）
→相剋關係（負面效果）

請進來看看我的房間如何！

幹活兒！幹活兒!!

仙獸便是與主角並肩作戰的我方怪物，會按你的指令分班完成管理仙窟及搬運資材等任務。



◀光芒一閃，同伴怪物便出現了。牠算是可靠的戰友。



▲將牠們分為幾班後，按各任務合理使之部署。

為了蘇生大地，玩者要將所開採的能源注入到名為「龍穴爐」的特殊洞穴裡。迷宮中亦可建設召喚部屋、攻擊部屋等各有其不同效果的８種房間，其中生產部屋便具開採能源的能力，在建該房間時若利用地中的能源因素，就可大大提高生產效率了。

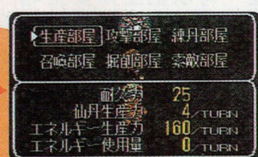
另外，敵人會使用擁有特殊力量的石頭「飛天石」而侵入迷宮裡，其意便在於破壞各房間及打倒你與你的同伴怪物。絕不應放過！

如果利用能源因素



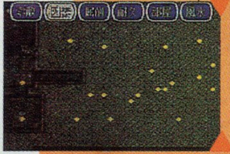


▲黃色小點便是能源因素了。



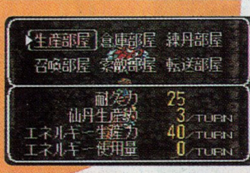
▲能源生產量為160，竟達不利用因素時的３倍！

若不利用能源因素





▲房間的位置及其面積可自行決定。



▲不利用因素亦能生產能源，就是效率偏低。



◀生產部屋最為重要，盡量拾獲能源之結晶！

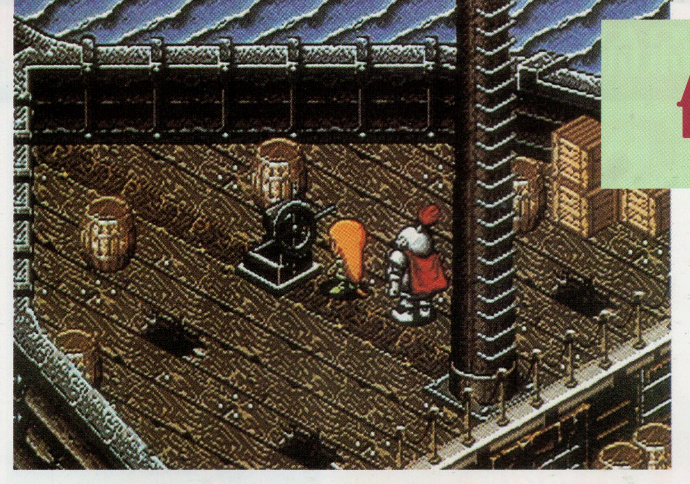


▶攻擊部屋能對闖入者自動攻擊。



◀敵人所出現的地方不定，均應「見敵必殺」！

保保克羅斯物語



以「母子情」為主題的RPG《保保克羅斯物語》，現在為大家提供其最新的情報。今期會著重介紹主角彼得之故鄉保保羅斯王國的全體地圖，以及遊戲中各個小劇情的畫面，各位萬勿錯過啊！

PS	RPG SONY COMPUTER ENTERTAINMENT 預定96年6月發售　5800円（預價）	CD-ROM

移動、戰鬥及小劇情均可在同一畫面上進行

遊戲中玩者可在同一畫面上進行移動、戰鬥或小劇情。不會像一般 RPG 般，當主角一走出城鎮，便會進入另一畫面，令人覺得其動作不甚流暢，但這個《保保克羅斯物語》不會有此種情況出現。試想當你看到有一個人走來走去時，無論他在城鎮還是山路上，其比例並不會發生變化呢！

移動

正如上面所述，無論主角移動到那裡，畫面上的比例都不會變化，亦不會進入另外一個畫面。其實使用此一系統可容易把握畫面上的距離，亦會使人感到自然流暢。

小劇情

小劇情是 RPG 最為重要的因素之一，特別是其內容及插入方法，可以影響玩者對這個冒險故事的投入程度。而恰如右方連續圖片所示，在《保保克羅斯物語》中，開始小劇情後亦不會切換畫面，可自然地完成「移動→小劇情」此一過程了。





◀爬到樹頂的男子，看似是住戶的男人，一出來便揮出一拳！

▶一擊即中，彼得該還一拳給他吧？

戰鬥

若主角彼得遇上敵人，便會進入戰鬥模式。這時玩者可發出移動、攻擊、防禦或逃走等各種指令，其中「攻擊」一項中，亦可選擇「以全力攻擊」、「先攻擊勁敵」等具體方法。當然進入戰鬥模式後畫面方面，亦不會發生任何變化，若你在上樓梯時出現敵人，就會在樓梯上展開戰鬥了。

接近敵人……



▲若選「移動」一項，便會以藍色顯示可動範圍。



▲在展開攻擊時，圖畫會按照所使用的武器或魔法而起不同的變化。

糟了～!!



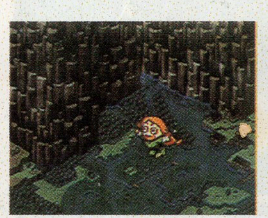


▲▶才打倒面前的敵人又出現了新的……招架不住了。

亦有如此雄壯的小劇情

有人竟然將主角彼得裝在大砲裡，跟着向天發砲！不知被射到空中的彼得會躍出多遠？（右方圖片）……在這個遊戲中會有多種如此驚天動地的小劇情登場。「成為砲彈」只是其中一個例子了，到底還會有幾多出人意外的小插曲呢？請各位拭目以待好了。





◀▲轟隆一聲，大砲將彼得射出了。目標何在？

喂喂喂，我又不是子彈～！



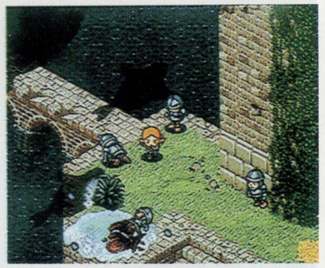
這便是

鳥語花香之鄉，保保克羅斯王國

現在公開冒險的舞台，請參考下方的地圖。有山、有海、有森林……，看來保保克羅斯王國是個和平安寧及鳥語花香的魚米之鄉，相信必然是個風水寶地（？）。其實該國的國王世世代代將「智慧皇冠」繼承下來，並靠其智慧之力治國濟民。故此該國土雖小，但人民的經濟條件及文化水平均高，誰知會在此桃源之地發生那種重大的事……？

① 保保克羅斯城

主角彼得所居住的城堡。由於是三方為水的「湖心城」，其景色頗為幽美動人。城內較寬闊，地下亦有武器庫及診療所。城主保羅國王（彼得之父）是個馳名於戰場及身經百戰的勇士，可謂為是一代英雄。


▲正在慶祝彼得的 10 歲生辰之際，大事件便發生了。

② 加那爾斯亞

位於東部邊境的加那爾斯亞，是以魔法見稱的小城鎮。因各地的魔法師均在此地修練魔法，城裡處處都瀰漫着一種神秘的氣氛。彼得的最佳拍擋，娜西亞之姊吉莉達亦曾在該鎮修練。吉莉達是守護芙蓉寧森林的魔法師，說話雖有粗魯之嫌，但內心卻厚道善良。其智慧及淵博的知識，必定會有助於主角們的冒險旅程。


▶該鎮裡有不少古怪植物，是否魔法城之故呢？

◀這個草叢亦會有助於修練魔法嗎？

③ 嘮叨魔王城

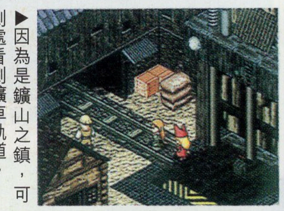
嘮叨魔王可算是北方之雄，他的城堡便位於山上，似是君臨保保克羅斯城。其實他一直監視著保城，最後奪得保羅國王的智慧皇冠。嘮叨魔王自稱城堡內部到處均有各種高科技裝備，但看來卻不像…。

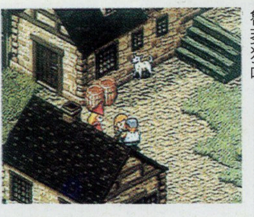
由油木板製造的

魔王像……？

④ 哥多利芙村

位於東方山地的鑛山之鎮，有不少流浪漢均抱着發大財的美夢而雲集此地。不知他們能否如願以償。


▶因為是鑛山之鎮，可到處看到鑛車軌道。


◀原來他是個人人皆識的魯莽漢！那隻狗亦是魯莽狗嗎？

保保克羅斯王國全圖

⑤ 怪物村

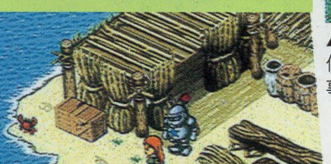
全村居民皆是怪物，似乎沒有「人」來訪此地。到底有何種怪物居住？為何有這種村莊？種種疑問至今仍未得到答案，但令人懷疑保保克羅斯王國實行隔離怪物政策，是否對怪物產生了憐憫之情呢？


▲彼得是否在與怪物搭訕？因為是主角的關係，故接觸怪物都有危險？

⑥ 漂流村

這個孤島總在大海之上漂來漂去，因為與外界沒有接觸，島民們不得不自給自足了。

漂流村向何處去？




▲彼得與漂流村的居民們在談論甚麼？似是個令人不開心的話題，是否又出了事？

⑦ 海港之鎮巴希拉

擁有對外開放港口的經濟城市。貿易盛行，亦有不少海外人士，故此富有一種異鄉之味。保保克羅斯王國也許通過對外貿易而繁榮起來，或者就是智慧皇冠帶來的恩澤……。在冒險世界中竟有如此想像是太現實了嗎？


▶巴希拉碼頭。算是保保羅斯王國同海外的連接點。

◀這些建築亦有些異鄉味道吧？

升升降降，彼得忙碌非常

正如在上面所述，《保保克羅斯物語》中會有各式各樣豐富多彩的種種小劇情登場，現在再進一步對此作詳細介紹吧！但同時也要強調，在此介紹的只不過是一少部份而已，這長篇冒險故事中，另外亦會有很多驚人小插曲呢！此外在本頁下方也有各種交通工具的情報，包括超音速飛艇、水空兩用遊艇及飛天塔……。至於今次沒有談到的部份，相信另有機會可向各位公開有關情報。一句話：後會有期。

急劇上升

「急劇上升」應該是好事嘛！如在龍虎榜上的大晉升。不過看看下方圖中，彼得的表情，似乎他並無喜歡這種遭遇。原來他腳下的冰塊突然凸起，開始向天直衝……。

冰塊突出來了！



▲◀身在冰封三尺的極寒之地，亦無同伴，再加上「急劇上升」……問你怕不怕？

到底會升到那裡？

掉落

右方所示的畫面，像是主角們被吸進到黑洞裡般。其實這是主角們掉進「黑暗世界」的鏡頭。究竟黑暗世界是甚麼樣呢？現在可以肯定的是，圖片中主角們的那般神情像告訴我們：不想進去！對吧？



▲「我～掉～下～去～了～！」

飄流

這是主角們從「永遠門衛之館」坐木筏往某地的出發場面。到底他們要去何處？為何使用木筏呢？



▲這裡是「永遠門衛之館」。永遠門衛是何方神聖？

▼主角們要坐筏子展開冒險之旅。

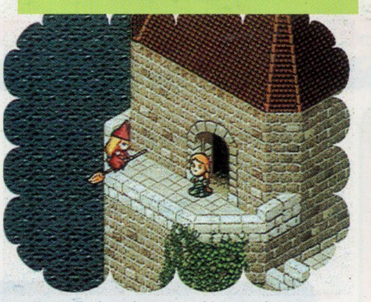
召喚娜西亞

娜西亞便是彼得的好友，亦是他的好拍擋，相信在冒險旅程中，會有不少機會借她一臂之力。但如果在關鍵場面時，她不在彼得旁邊，該如何才好呢？玩者不須擔心這些，若彼得吹出只有娜西亞才可聽到的綠笛音調，她必定會在主角面前出現。



▲想見娜西亞時應吹響綠笛，如是者……。

她騎上掃把……



▲你看，她飛來了！不愧是個魔法師，大可使用掃把飛天。

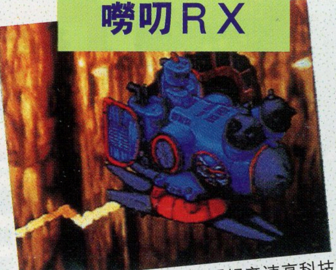
娜西亞

居住在芙蓉寧森林的女孩子。她能施展強力的魔法來協助彼得，算是一個非常可靠的同伴。其姊吉莉達是守護森林的魔法師。

亦可利用交通工具

把現代的科技和前代之技術混在一起，是這個王國的特點之一，交通工具亦為如此。尤其是嘮叨魔王所搭乘的各種交通工具，一看其外觀似是頗為先進，但其中亦有不少攪笑成份，會令人感到相當有趣灰諧。

嘮叨ＲＸ



▲嘮叨魔王引以自豪的「超音速高科技飛艇」。原來飛艇亦可超越音速？

飛遊艇

▼自製水空兩用遊艇。是「水空」，不是「水陸」啊！



飄浮塔



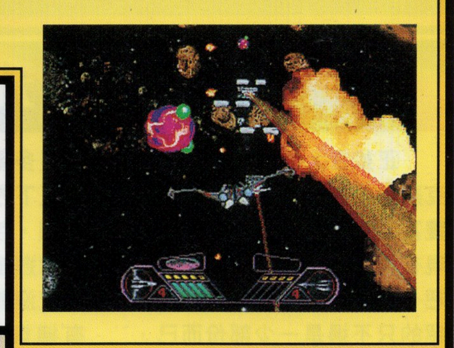
▲飛天之塔速度雖慢，但其視界之大定能令人滿足。

Today Showing

TITAN WARS

TITAN 即指土星的衛星之一，土星的英文名謂 SATURN，而這是在 SATURN 的衛星展開太空之役的 SATURN 版遊戲…… !?

SS	STG	CD-ROM
	BMG VICTOR 發售中 5800円	



別以為是普普通通的射擊遊戲，先看看其故事的設定之妙！

在這個射擊遊戲中，你可作為特殊軍事機構 ECSC 軍的精銳部隊 ALPHA SCUD 隊之最強戰士，以駕駛最新型太空戰鬥機「臭鼬」而與向土星區侵襲的不明敵人展開激戰。若你留意在戰鬥中不斷來電的同伴之報告及在各舞台之間的真實映像（共達 40 分鐘之長 !!），便可了解故事發展得如何，亦能漸漸揭開有關敵軍的大謎團了。你可使用的武器便有跟踪導彈及脈衝鐳射槍兩種，為了回復土星區各殖民星的和平，一定要擊退所有敵人。出擊，出擊，出擊，出擊 !!

▲這樣便能容易回避敵人致擊了。只怕誤撞障礙物。



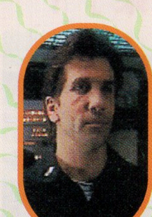


視点選択可



▲機艙視點。迫力感覺驚人，可享受太空大戰的激戰。

精銳 ALPHA SCUD 隊！



◀主角，克羅斯中尉。他雖愛獨斷獨行，但其戰鬥能力超群。



▶柯爾特少佐。領導身經百戰之鬥士們的女強人，具一流指揮能力。

◀安德希中尉。是主角克羅斯的最佳拍擋，擅於支援他。



▶巴珍哥中尉。脾氣不佳，又愛罵人的攪笑角色，其戰法亦頗亂七八糟。

太陽系第 6 行星被突襲，緊急迎擊 !!

ALPHA SCUD 隊所擁有的最新型太空戰鬥機 SCA-111G，其武器便有裝在主翼上的兩架 MK. Ⅲ 脈衝鐳射槍及小型跟踪導彈兩種。另外亦有可防禦敵人攻擊及各種衝擊的防護系統。不知你能否有效地應用這些裝備？

SCA-111G 駕駛指南

防護能源錶

在耗盡防護能源前，你所操作的戰鬥機不會被毀壞。亦會有可補能源的道具出現，多多留意有關儀錶。



▲回復道具均不應錯過！



▼其實回復道具繁多，就是難得。

▲受到攻擊或衝擊時便可發揮其效。



剩餘戰鬥機

武器能源錶

若能取得武器道具，便可使用 4 種武器。其威力均各分為 4 個階段，盡量將之提高！



◀最強狀態。亦有 EETR 的回復機能，可當百敵也。

甚麼是緊急能源轉換系統？

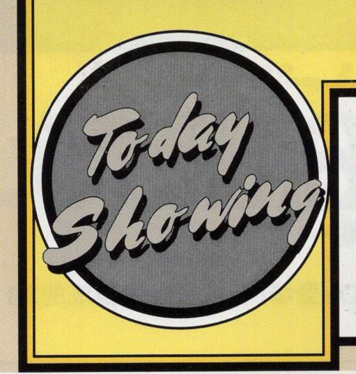
略稱為 EETR。在防護能源耗盡時，能自動以武器能源將其彌補。

剩餘導彈

破壞力頗為強勁的跟踪導彈。亦能以有關道具補之。



麻雀 HYPER REACTION R



可愛的女人隨著各種情況，便會顯出不同的表情，像是與真人一起打麻雀。你也可在實際生活中運用麻雀控制女友!?

SS	TBG	CD-ROM
	SAMMY工業　發售中　6800円	



你一定要對戰至令她脱衣為止！！



かおる

▲17歲，獅子座，B血型，性格很開朗，有一點任性的地方，容易與任何人投好。

街機版的《麻雀 HYPER REACTION》是會隨著玩家得到的分數，而令女人以不同的方法脱衣。而這次經過大幅修改，再在 SATURN 主機上登場。這款遊戲最有趣的地方是在戰鬥時，你可一直觀賞畫面中的女人的表情變化，女人隨著自己所得到的分數，便會顯示笑、怒、煩等各種樣子。除此之外，你還可以玩到 SATURN 主機原創的「自由對戰模式」及其他各種模式。



▲打勝了！終於可看到薰的裸體，幾乎鼻血流個不停。

別急，慢慢來！



◀下次究竟會怎樣脱法呢？

由　香

▲21歲，天蠍座，AB血型，看來她性格很老實的樣子，但實在她是內心很要強的女人。順帶一提，薰是她的好友。

故　事　模　式

在這個模式中可玩到與街機版一樣的脱衣麻雀。當然你要以全力打敗對手的女人，但因她們會按照你所得到分數會以不同的方式脱衣，所以留意這點，盡量觀賞多一點的場合吧。

以麻雀決勝負！

怎麼辦好？



▲▼你可看到豐富多樣的表情，但真的想看的是……。



若勝出就有好的禮物。



我輸了……。

麗　美

▲17歲，金牛座，O血型。她動作很慢，而性格非常老實，是薰的同班同學並好友，你喜歡嗎？

自　由　對　戰　模　式

在這個模式中可選擇你喜愛的角色而進行對戰，若你能夠勝出的話，最後可觀賞其女人的三張圖畫照片（每位角色三張）。

我要選擇薰



▲從三個女人中選擇所喜愛的一個。

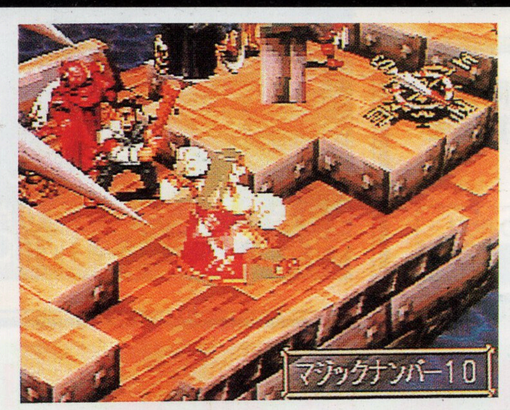


勝負一局！！

獲得勝利時……

若你在自由對戰模式中打敗對手的話，就可觀賞右如面那樣的圖畫照片。每一個女人擁有三張，不過好像不夠趣味，是不是呢？





ヴァンダルハーツ VANDALHEARTS™

～失落的古代文明～

KONAMI的第一個模擬RPG在PLAY STATION登場!!在由多邊形構成的3D空間中，連場激戰令你熱血沸騰!!

PS	S/RPG	CD-ROM
	PLAY STATION　KONAMI　預定8月發售 5800日圓	(預定價格)

體驗空前絕後的立體戰鬥!!

KONAMI出品的《VANDALHEARTS～失落的古代文明～》是屬於正統派的模擬RPG一類，但遊戲中由多邊形構成的FIELD，令它產生出與不同的魅力。

一般的九十度角視點遊戲，視點都是有限制的，所以在舞台的深處，地面通常都比較高，否則便看不到。但這個遊戲則是從三百六十度的方向，也可以看到舞台的，所以不會有這種情況出現。



可以三百六十度轉動!!





故事大綱

故事發生在大地上的第一個共和制國家殊塔利亞，在這裡，綽號「四色疾風」的劍士和他的同伴被捲入一宗陰謀之中。這個陰謀是有關舊王朝秘密寶藏的，舊王朝於十五年前在革命戰爭中被推翻。秘密寶藏隱藏著巨大的秘密，這個秘密左右著世界的命運…。


◀戰鬥圍繞著秘密寶藏而展開，關係到世界的命運。

戰鬥在三次元的空間展開!!

遊戲中的FIELD全部都是以三次元設計，所以在戰鬥時，高低的概念是非常重要的。在高處的角色和低處的角色戰鬥時，高處的角色會比較有利。另外可以把岩石推落敵人的頭上，將敵人壓死。戰鬥的另一個特徵是，加入了立體PUZZLE的要素。例如：可以在道路上堆積起磚塊，阻擋敵人的進攻；也可以收集磚塊砌成樓梯以便通往高處。這些戰術只可在三次元設計的舞台才能玩到呢！



▲有時戰鬥會在船上或橋上進行。有些陷阱是只有在這些地方才能設置得到。



▲可以把視點放低一些，可能會有甚麼新發現也未定呢！



三次元空間!!

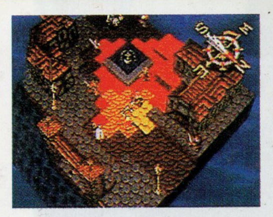
緊急速報

戰鬥場面極為激烈!!

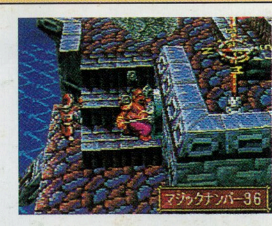
這個遊戲的另一個特徵是，角色在攻擊時，動作會放大顯示出來。如果有障礙物阻擋視線，畫面也會自動調整至看得最清楚的角度。



◀移動戰鬥是基本的方式。



◀不同的魔法，是有射程遠近的分別。



◀敵人也會使用魔法，令戰鬥更加打得燦爛。

劍、斧的攻擊

劍、斧的攻擊角色，所持的武器不同，攻擊時的圖象和動作也會有變化。



◀裝備的武器更換之後，圖象也會有變動。

沒命了!!

▶當HP下跌至零，就會血花四濺，命喪當場。

弓箭的攻擊

使用像弓箭般的隔空道具時，畫面會跟隨箭所飛的方向移動。



瞄準發射

◀放箭的士兵會放大顯示⋯。

中!!

▶射手、目標和箭在同一個畫面顯示。

魔法攻擊之一

爆發系列的攻擊魔法，效果範圍是三次元的。即使是飛在空中，只要是在爆風的範圍裡，便會受到傷害。



轟隆!!

◀魔法在爆發的中心發生效果。

中招!!

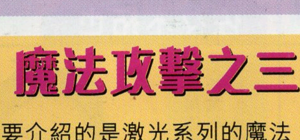
▶即使伏下，也不能避免受傷。

GASHH!

魔法攻擊之二

《VANDALHEARTS》世界的魔法非常華麗!

石塊從地面飛起



從頭上落下來!!



巨大的岩石!?





魔法攻擊之三

最後要介紹的是激光系列的魔法。美麗的光線像有生命一樣飛躍而出，令人屏息而視。這類魔法有三十種以上呢!!

儲足能源



七色的光線



飛射出來!!



BADOOM!



開發狀況

開發工作才不過是開始。之後一定會變得越來越強勁，請拭目以待。

KONAMI 拓植



THE PHOTOGRAPH OF A CRIME

犯行写真

呢班任人遭質嘅靚女，到底見過啲乜呢？

呢個遊戲嘅名稱發表後，曾經成為眾人談論的話題，現在就為各位介紹此 GAME 的內容。

SS	AVG	CD-ROM
	IMAGINEER 6月14日發售予定 6800円（暫定）	

噢！原來只係一個冒險遊戲。

如果呢個遊戲嘅名稱，令你覺得呢個係一個「有料」嘅成人遊戲，咁就祗係中咗一半。

事實上，呢個只係一個充滿神秘色彩嘅冒險遊戲，玩者一邊玩，一邊閱讀畫面上出現的文章訊息，當遊戲進行途中，所出現的情節要進行對與錯的決定，便能漸漸趨向結局。可說這佈局就是一個純綷的文章式遊戲，讓玩者享受故事內容而已。在故事進行中，歡樂時光的部份亦有不少，如「攝影模式」就會間中登場。

玩者可替穿著泳衣的少女拍照，照片還可以保存在相薄之內。由此可知，神秘加上性感就是這遊戲的特式，大家不妨拭目以待。



◀這個遊戲是屬於18歲以上推介的作品。

◀選擇不同的故事分支，會影響故事的發展，有信心一直順利至結局嗎？

選擇故事分支



又是殺人事件

▶故事內容以懸疑的骨幹，在主角的面前不斷有殺人事件發生。

登場人物介紹

略為介紹一下在故事中出現的人物，全部都是真實拍攝的角色，各有設定的性格和形象，因此他的講話或誰的行為，基本上都非常容易理解。



鄉田武史 ◀故事的主角，是新進的攝影師，技術不俗，負責偶像組合「乙女組」的寫真集。

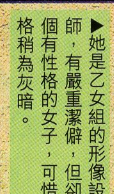


佐々木拓也 ◀他是鄉田的助手，性格開朗，最懂得在任何環境攪氣氛。

赤田良一 ◀總編輯。對鄉田非常理解，今次的工作亦是由赤田介紹的。會在某時候加入做中間人。



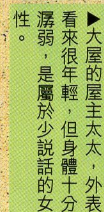
田代成治 ▶乙女組的經理人，是個油腔滑調的小人。由頭到尾，他都是一個不受歡迎的人物。



苗村智恵子 ▶她是乙女組的形像設計師，有嚴重潔僻，但卻是個有性格的女子，可惜性格稍為灰暗。



中川京介 ▶大屋的屋主，他利用親人的遺產來購入小屋，過著隱居式的生活。





中川麗子 ▶大屋的屋主太太，外表看來很年輕，但身體十分孱弱，是屬於少說話的女性。

丹治 ◀大屋的住客，住在距離不遠的小屋，為人口沒遮欄，經常惡氣騰騰。



レイ ◀玲：乙女組的成員之一，性格開朗，是隊中年紀最大的，亦是隊中的大家姐。



マキ ◀真紀：乙女組的成員之一，表面十分冰冷，難以接近，對武道有點心得是個女中強者。

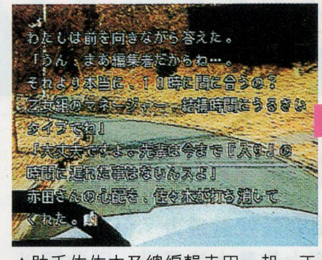
ショウコ ◀翔子：乙女組的成員之一，喜歡推理小說，尤其是解謎語，對故事主角頗有……。

緊急速報 2

在深山大屋裡發生的殺人事件！

遊戲的舞台是位於伊豆的深山中的大屋，故事中玩者扮演剛剛出頭，技術非常好的攝影師，為了要拍攝偶像組合「乙女組」的寫真集而到大屋來，與「乙女組」們打個招呼後，正欲開始拍攝工作之際，窗外突然雷聲大作，跟著下起大雨，於是唯有先在屋內進行拍攝，下午之後，雨停了，於是就開始屋外的拍攝。此時，助手佐佐木氣忽忽地跑到來現場，並説道由於剛才的一場雷雨令到唯一的一條車路崩缺了。就連通往市鎮的唯一通路，亦遭埋封了。他們整班人於是乎被困深山中，第一件殺人事件亦隨之而發生了。

9:40 AM



▲助手佐佐木及總編輯赤田一起，正準備往深山的大屋前行。

10:00 AM



▲到達大屋之後，與乙女組的經理人及形像設計師見過面。

10:15 AM



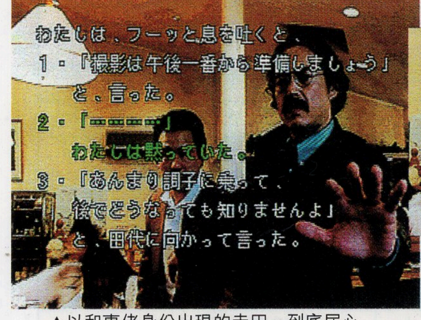
▲繼而又與大屋的主人夫婦及住在附近小屋的丹治打招呼。



有不祥預感……

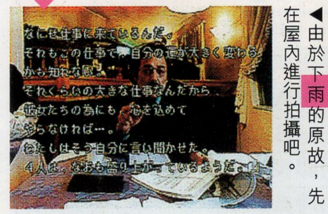
10:25 AM

▲與乙女組經理人田代發生爭執的主角，怒氣盛不可遏，氣份異常不妙。



▲以和事佬身份出現的赤田，到底居心何在，他和代田從老早前開始已有交往，二人關係到底如何……。

11:20 AM



◀由於下雨的原故，先在屋內進行拍攝吧。

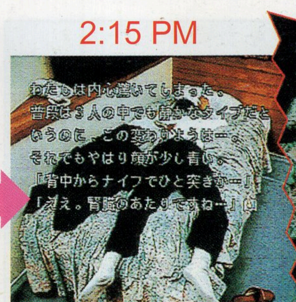
拍攝開始 !!

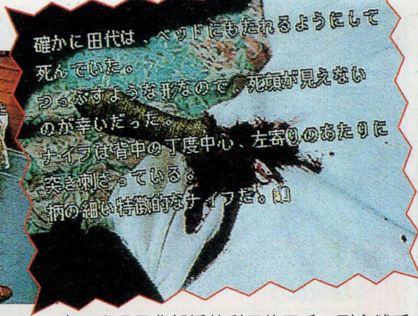
1:00 PM



▲屋內拍攝完後，雨亦停了，可以準備到屋外的露天浴池拍攝，詳細拍攝方法稍後介紹。

2:15 PM





嘩～ !!

▲赤田發現了背部插著利刀的田氏，到底兇手是……!?

拍張性感艷照

齊來拍寫真！

這個遊戲在過程途中，可以替乙女組拍攝寫真「拍攝模式」會間中登場，乙女組的三名成員會穿上性感的裝束，甚至泳裝，擺出各款撩人的姿勢讓你的攝影技巧能夠盡情發揮。

拍攝好的照片，還可放在特定的相簿內，即管使出你取境攞鏡的天才吧！

替誰拍好呢？



◀三位女仕都準備了大量不同衣裝，準備拍攝之用。

▶三人一起上鏡或是逐一拍攝皆可。

格嚓！

▲校好焦點，不斷按下快門。

▶由普通的衣著到一件頭的泳裝，樣樣俱備。



◀你也可以出一本乙女組寫真集嗎？



開發狀況

已完成了50%，肯定是個神秘懸疑兼備性感的遊戲。

IMAGINEER 櫻井



八個角色的特殊技指令一覽表！

特殊技雖然不是必殺技，但可以簡單操作控桿或按鈕，便能夠使出來。

簡單來説，特殊技是比通常技為強的。特殊技雖然及不上必殺技的威力，但不用消耗氣力是最大的優點，因此可以交替使用通常技。當有機可乘時打出必殺技，重創敵人，是對戰的有效方法。



▲ROBERT 及 RYO 都可以從蹲下狀態使出特殊技。



▲輸入特定的指令可以連續使用特殊技。

角色	特殊技	指令
ROBERT GARCIA	バックブロー	←＋A
	バーニングナックル	同時按ＡＢ
	３段蹴り	←＋連按Ｂ
	ダブルミドル	中段踢後按Ｂ
	レイジングキック	使出ダブルミドル後按Ｂ
	ジャンピングヒール	蹲下狀態↑＋Ｂ
RYO SAKAZAKI	ステップバックスウェー	同時按ＡＢ
	風殺蹴り	←＋Ｂ
	虎戯打ち	→→＋連按Ａ
	客脚翔	→→＋Ｂ
	三角蹴り	跳躍中段按Ｂ
	踏み込み下段正拳	↘↘＋Ａ
	上段回し蹴り	→←＋同時按ＢＣ
	追上蹴り	中段踢後按Ｂ
	膝嵐	中段踢後按Ｃ（可以兩次連打）
	釣瓶打ち	從蹲下狀態↑＋Ａ
KARMAN COLE	カット・ストレート	敵人站立踢時←＋Ａ
	カット・ハイキック	敵人中段踢時←＋Ａ
	ダッジ・ストレート	←＋Ａ後按Ｃ
	ダッジ・ハイキック	←＋Ｂ後按Ｃ
	スタンディング・バックチックル	同時按ＡＢ
	ハイポイント・ヒール	←＋Ｂ
	スロットル・ナックル	敵人倒下時在較遠距離↘＋Ａ

角色	特殊技	指令
藤堂香澄	殺蹴陰打	敵人中段出拳攻擊時←＋Ａ
	殺掌陰蹴	敵人站立出拳攻擊時←＋Ａ
	露払い	蹲下途中按Ａ
	轟閃	同時按ＡＢ
	白波	←＋Ｂ
	双掌弾	→→＋Ａ
	双掌槍突脚	雙掌彈後←＋Ｂ
	草薙	雙掌彈後↓＋Ｂ
	飛槍	→→＋Ｂ
RODY BIRTS	ダッジ・ニーキック	敵人站立踢時←＋Ｂ
	スラントローキック	↙＋Ｂ
	オーバー・スウィング	←＋Ａ
	ラビッド・ロッド	同時按ＡＢ
LENNY CRESTON	オーバー・スウィング・ショート	←＋同時按ＡＢ
	ロー・サマーソルト	←或↖＋Ｂ
	オーバー・スウィング・ロング	←＋Ａ
	チェスト・バンプ	→→＋Ｂ
	プッシュ・インパクト	→→＋Ａ
	インパクト・トゥ・バンプ	使出チェスト・バンプ後按Ａ
王覺山	白蛇吐信	←＋Ａ
	右端脚	←＋Ｂ
	当天砲	同時按ＡＢ
	左端脚	同時按ＢＣ
	威風王	↙＋Ｂ
	飛び尻攻撃	跳躍中同時按ＡＢ
	背後転打	→←同時按ＡＣ
	頭突進	↘＋Ｃ
	足払い	頭突進後↓＋Ｂ
	旋風進	↓＋同時按ＡＢ
	頭突進	旋風進後→＋Ｂ
	虎撲掌	旋風進後→＋Ａ
	地滑突	→→＋Ａ
不破刃	ボディー突き	←＋Ａ
	側退撃	←＋Ｂ
	頭突き	→→＋Ａ
	不破流竜巻蹴り	→→＋Ｂ
	開脚踵落とし	同時按ＡＢ
	２段ジャンプ	跳躍中↖或↑或↗
	天誅落	敵人倒下時↓↑＋Ａ

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

玩《龍虎之拳外傳》除了必殺技外，還須靈活運用通常技及特殊技。了解《龍虎之拳外傳》的系統，對進行遊戲絕對有利。

NEO GEO	ACT		SNK
	288M 盒帶 32000円		CD-ROM 價格未定
	4月26日發售		預定6月發售

靈活運用《龍虎之拳外傳》的系統吧!!

●使用中段攻擊破解蹲下防禦

按↘＋A掣可以使出中段拳，↘＋B掣則可使出中段踢（KARMAN方面只限中段拳）。這招中段攻擊可粉碎敵人的蹲下防禦，在對戰中是對付防禦堅固敵人的最佳方法，那麼在防禦蹲下攻擊後，當敵人站立時可瞬間進行襲擊。



▲向蹲下敵人的面孔攻擊。因此敵人不能蹲下防禦!!

●飛行道具可以使用通常技抵消

敵人放出飛行道具時，假如通常技的時間掌握得好便可抵消。這招是繼承第一作《龍虎之拳》的其中一招特技。要掌握時間性並非易事，須事先預測敵人放出飛行道具的時間。但要緊記霸王翔吼拳等強力飛行道具是不可以抵消的！



▲RYO及ROBERT的巨大飛行道具霸王翔煌拳不能抵消！

●同時按下CD掣儲氣

緊按A、B或C任何一個掣可以儲氣力。但這方法只可使用一次，使用後便要重新儲氣，因此容易出現大虛位。不過，只要能靈活運用同時按CD掣，便可直接儲氣。當有需要儲氣時，就採用這個便利方法吧！



▲倒下時仍然緊按手掣，即使沒有站立也可儲氣。

●從蹲下動作至倒下攻擊

敵人準備進行攻擊的時候，按←＋C掣便可以形成蹲下動作，成功的話，消去敵人攻擊的來勢，可將其摔倒。而且繼續按↘＋A或B掣，還可以追擊敵人。這招從蹲下動作至倒下攻擊是連創敵人的最佳方法。



▲預測敵人的攻擊輸入指令，可將敵擊倒。

●因應組合而使出連續技

在《龍虎之拳外傳》中把握控桿及按鈕的時間性連續輸入指令，可以使出連續技。這個跟《REAL BOUT餓狼傳說》的組合攻擊有異曲同工的感覺。今次根據每個角色的基本組合介紹三個。除此之外還有其他組合可以使用呢！




▲這個是RODY的A→A→C組合


▲基本上面向對人然後移動控桿。


▲掌握時間按掣便可以了。

RYO (リョウ・サカザキ)	ROBERT (ロバート・ガルシア)
→A→A→C →B→B ↘BC	A→A→C→B ←B←B←B ↘BBB
不破 刃(フハ ジン)	**藤堂香澄(とうどう かすみ)**
→A→A→C →A→B →B→B	→A→A→C →A→B →→A↓B
KARMAN (カーマン・コール)	**王覺山(ワン・コーサン)**
→A→A→B AB同時押し→A ←BB	→A→B→B →A→A→C ↘C↓B
LENNY (レニィ・クレストン)	**RODY (ロディ・バーツ)**
→A→A→C →A→B →A→A←B	→A→B →A→A→C →A→A→B→B

這是一款難度極高的射擊遊戲。若你是射擊高手的話，便不可錯過本遊戲了。

コントロール室で
指令を受けてください

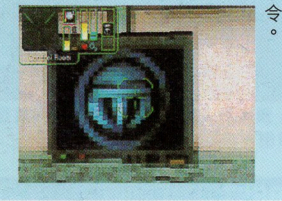


DEFCON 5		
3DO	STG	CD-ROM
	MULTI SOFT 預定5月17日發售 5800円	

大型公司暗中策劃甚麼……

VOS

VOS是一種中央控制系統，它可集中控制MRF-6F鑛山中的各種設備。而攻略這個遊戲的關鍵就是你能否有效運用VOS，把捷徑找出來。



▲基本的行動都要與VOS連絡而授予指令。

《DEFCON 5》是採用3D畫面的科幻式射擊遊戲，其美麗的畫面構圖以及有如小說般的故事內容，可令你體驗彷如自己當上科幻電影主角的感覺。

▲若不知應該做甚麼，就要同VOS連絡了。

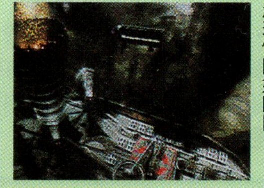
在遊戲當中，你的目的是代替遭遇意外而死亡的情報人員西佛杜•比特，潛入MRP-6F鑛山，且揭穿泰隆公司的武器部門正在策劃的陰謀，把機密的情報公諸於世。



▲穿梭機被誰破壞了？

故事簡介

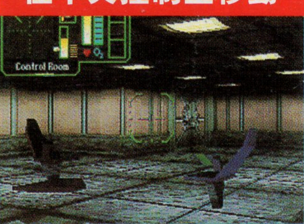
西曆2204年，人類已開始移居宇宙，而且平安地渡過新世界中的生活，但超大企業泰隆為了自己的目的，展開了連串的陰謀……。



▲人類原來過著平安的日子，但從某一天起恐怖開始降臨。

揭穿泰隆的陰謀!!

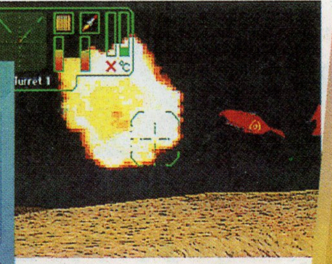
往中央控制室移動



▲你首先要去中央控制室接受指令。

▲穿梭機雖然已破壞了，但還有些零件可使用。

你開始遊戲後，要第一時間下樓去，乘搭LIMO到中央電腦控制室找VOS端末。跟著，從VOS受到指令之後，選擇戰術SECTION並設定自動防衛系統。而你會發現你的穿梭機已被人破壞……。而你為了奪回穿梭機的導彈發射裝置，就命令機械人出動，但是……。



▲你要乘搭LIMO前往砲台，中途會遭遇敵人的攻擊。

調查戰鬥機的殘骸

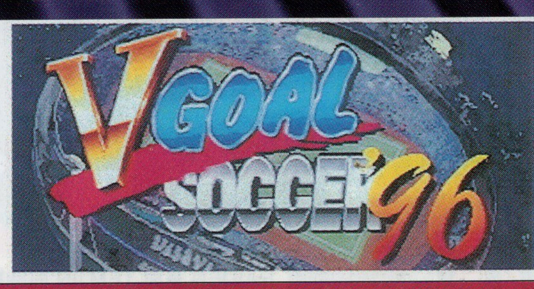


▲敵人侵入了基地內，你就要射出導彈應戰。



受到敵人的襲擊而……。

這遊戲的最大特點，是加設了各種極奧妙的必殺技，這個與別不同的足球遊戲定能帶給你一份意外的驚喜。



VGOAL SOCCER '96

3DO	SPG	CD-ROM
	TECMO 發售中 7800円	



要獲得世界盃冠軍，並不是太難啊！



這遊戲共有七種模式供你選擇，其中有一種 WORLD RANKING 的特別模式。這可謂與別的足球遊戲有所不同，就是你所選擇的國家球隊，將會按照其成績來定出在世界中的名次。而根據這名次來限定你的球隊可參予的比賽。在遊戲最初時，你只能參加 ASIA CUP 等水平較低的比賽。但隨著獲勝的次數增加，名次自然會相應地提升，這樣就有資格參加 PANA CUP 及 QUEEN CUP 等大比賽了。

世界盃模式！



▲每個人均想在世界杯模式中獲得冠軍。

可更改選手的能力

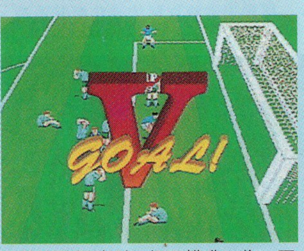


▲也可把選手更改成你所喜歡的個性。

《VGOAL SOCCER '96》的趣味就在此！

日本隊的加茂監督也稱讚的 RANKING MODE

連日本隊的加茂監督也稱讚的 RANKING MODE。從世界排名第四十二位開始玩，然後逐漸攀登。此遊戲共有三十三場比賽，雖然你不能任意參予，但這也應該可令你感受到緊張刺激的氣氛吧！



▲若能獲得勝利，便可攀升一位，而可參加的賽事也會增加。



◀你首先要在ENTRY畫面中查看現在可出場的比賽。



▶開始比賽了，以冠軍為目標努力吧！



▲經過幾場比賽，攀登了不少的位置。

三浦知良也嚇了一跳！



◀曲線射球會跟著弧形的角度飛往龍門！



▶從極斜的角度射出香蕉射球是否能成功？

◀像足球小將般巧妙地帶球，穿過敵陣。

多彩多姿的必殺技

再次說，這個遊戲的最大特長便是那些多彩多姿的必殺技。每隊球隊均可使用攻擊必殺技及防禦必殺技，而必殺技共有二十三種。當你能掌握全部技的時候，差不多可成為首位了。

◀若同時按L和R掣的話，便可使出必殺技。

▶只要使用疾速帶球，便可容易穿過敵陣。

D.N公司

VR一覧表

機體密碼 HBV-05-E

機体名称：VR

RAIDEN 善用武器的特性

RAIDEN 是與 TEMJIN 同時期開始開發的機體，屬於重型電腦戰機。後來再從而發展出 DORKAS 汎用性能高的 BELGDOR 等各種後繼機。最初是以火力支援型機體來製作的，與其他電腦戰機的機動性較低，是唯一缺點。所以 RAIDEN 在正式採用就成為重型戰鬥機體。雖然這機體擁有極高的戰鬥能力，但相反由於製作費用大過昂貴，因此並不能作大量生產。由 RAIDEN 兩肩所射出的激光，是所電腦戰機的武裝中威力最強，而且其裝甲厚度也是獨一無二的。RAIDEN 所帶給人這種摧毀一切，強力無匹的感覺，是其他機體所無法比擬的。

武器名稱	攻擊力	連發性能	導向性
火箭炮	★★★★	★★	★★★★★
巨型炸彈	★★★	★	★
激光	★★	★	★

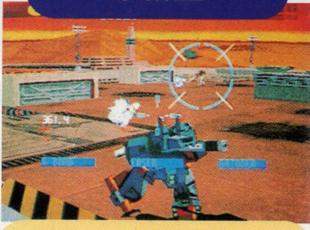
武器考察 NO.1

手提武器系統 在三種不同的武器當中使用發射率最高的武器

手提武器系統主要分為單發型及連發型兩大類。連發型雖然容易控制，但由於威力較低，必須大量命中才能對敵人造成致命傷。

相對地說，單發型的攻擊力較高，但容易為對方避過。如果能利用蹲下作出省略射擊，便能夠做出連射效果，在中距離利連射型做出彈幕，在對戰時非常有利，熟習使用方法非常重要。

單發型



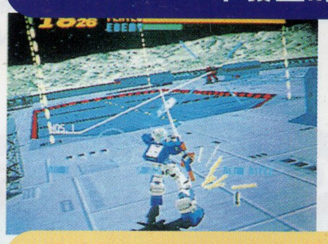
單發型是以低連發性，攻擊力高為基本，較導向武器有更多變化。

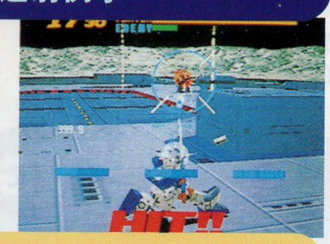
連發型



連發型是以高連發性，攻擊力低為基本，但受命中率影響。

單發型的連射例子





像圖中那樣，在射出第一發的剎那用蹲下攻擊作出連續發射，同樣地，以橫向移動來省略射擊的硬化時間更短，是所有角色共通的技術。

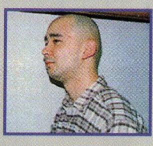
VIRTUAL ON 特集

VIRTUAL-ON NAUT

バーチャロン ノート

上期曾向大家承諾過，今期開始會連續兩期介紹出武器特徵特集！現在先集中介紹手提武器系統及炸彈的特性，除了會以遊戲畫面講解使用炸彈的基本戰術外，也會以CG映像畫作出詳細解說，顯淺易明，你也來為為專業的炸彈高手吧！

現代ＶＲ戰記課本 皇牌機師列傳



突擊二等兵

使用機體 TEMJIN

主要以蹲下用電光劍及滑翔式特擊。他對於特擊、突擊等術有偏好，對亞拉巴路、古度及Ｂ．Ｂ．M.均有戎心。但在比賽中被 RAIDEN 的巨型激光從正面轟過正著，結果不甘地敗陣下來，因而被稱為二等兵。

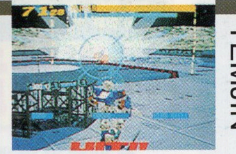
武器考察 NO.2

炸彈系統

把炸彈投擊後利用爆風作襲擊對手，雖然沒有導向性能，但也可配合其特性好好使用。

半球型爆風炸彈

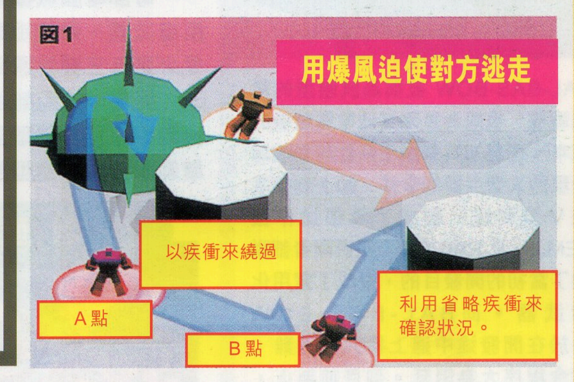
APHARMD、TEMJIN 等手榴彈型的炸彈，在投出後會發出半球型的爆風。如果在蹲下之後再投擲的話，便會變成旋轉後再爆炸的型式，爆風是會有一段長時間的停留，但由於基本射程較短，因此要直接擊中是比較困難的。現在我們看看有效的使用例子，把對手逼到圖 1 的 A 點之後，在前面引爆炸彈，以切斷對方的退路。假如對方使用疾衝的話，玩者也要馬上疾衝，便可配合行動來避過對方的疾衝攻擊，再在其硬化時間中施以攻擊。然後在 B 點稍作停留，配合對方的狀態來攻擊，再以爆風來控制對方的逃走路線，這就是用炸彈作攻擊的基本戰術了。若果對手躲在 A 點的障礙物之後，可使用蹲下炸彈，再把自己穩藏在爆風之中攻擊，這種戰術是最高效用的。



TEMJIN



APHARMD



火柱型爆風炸彈

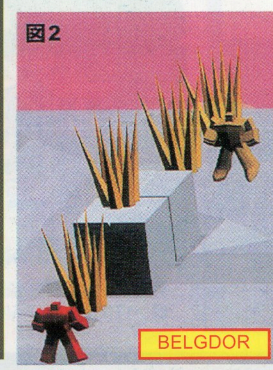
FORKAS 的炸彈及 BELGDOR 的燃燒彈，這兩部重量級機體的炸彈特徵就是火柱型的爆風了。雖然他們的爆風類型相同，但是基本來說 BELGDOR 的炸彈所發山的爆風是直線向遠距離伸延，攻擊範圍狹窄，但對付近距離的對手相當有效，而且攻擊的速度也很快。至於 DORKAS 的炸彈就剛好相反。能向前方的廣濶範圍攻擊。覆蓋的範圍非常之廣，但其缺點是攻擊速度較慢，而且由於是向前方射出，因此在近距離戰鬥時無甚作用，雖然兩種炸彈的性能可說是完全相反，但其的基本性能是相的，就是「可貫穿障礙物再前進」，因此玩者可躲在障礙物的隱藏處進行偷襲，就算被別人認為是卑鄙也在所不惜，畢竟這是有效的戰術嘛！



BELGDOR



DORKAS

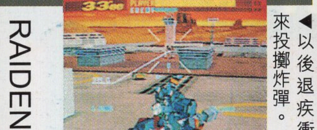




碟型爆風炸彈

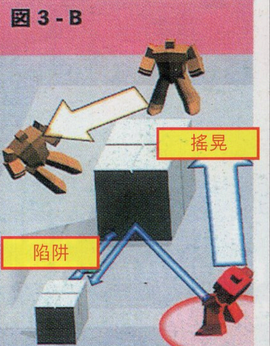
RAIDEN 所持有的炸彈就是這種，爆發後會發出碟型爆風的炸彈了。這種炸彈會是曲線投出，當碰到障礙物或到達對方的座標時便會爆發。表面看其攻擊範圍似乎很濶，但其實爆風的範圍非常狹窄，如果不是直接擊中的話殺傷力會非常之低。看來似乎沒有太大作用，但其實在投出炸彈時，機體時會發生特殊變化的，若好好運用的話甚至能令戰況產生極大變化。最具代表的例子就是好像 TEMJIN 那樣以蹲下發射炸彈，炸彈便會向上投擲，好像圖 3 A 那樣越過障礙物攻擊對方了。假如在後疾衝時投出炸彈的話，就算碰到障礙物也不會立即爆炸，而是會反彈過來。如在圖 3 B 般的地形，以適當的角度投出，便會如圖中所示那樣反彈，蘊藏著極大的變化。

RAIDEN



◀以後退疾衝來投擲炸彈。





火箭先生的

火箭活用法

各位男女老幼，你們給火箭擊中了嗎？我已發射出大量的火箭了。各位需努力地修行，有機會便表演給我看看吧。看見我的語氣那麼囂張，當然是有理由的。沒錯，我已經掌握到發射火箭的最佳時機了，同時亦提升了在遊戲機中心的勝利次數。其實以 BELGDOR 來戰勝對手，要訣非常簡單，先在對方的附近徘徊，一有機會便使用疾衝來



發射火箭吧！雖然如此說，但仍會遇上強敵的，他就是機動型的電腦戰機FEIYEN，他會不斷前衝，而且接近戰也很強，似乎要捕捉他並不容易。此外，在四處飛來飛去的 BAL-BAS-BOW 也相當討厭呢，此外，在一開始時發射激光的 RAIDEN 也不再可怕了，所以各位也快熟習前疾衝發射火箭，為自己把開勝利之路吧！

由於坐在機體的人被打敗了，於是我便裝模作樣地進入駕駛艙中，正當我坐下時，卻被突如其來的靜電弄得狼狽非常，原來 VIRTUAL ON 的機體是很容易讓靜電停留的，因此請遊戲機中心的人盡量降低店中的濕度。最近不小心偷聽到一些小道消息，似乎一些店長想舉辦一個「VIRTUAL ON」比賽呢！不過這計劃現時仍在考慮當中，一有最新消息便會向大家披露，余下會為大家介紹善用武器特性 NO. 2。

D.N公司
VR一覽表

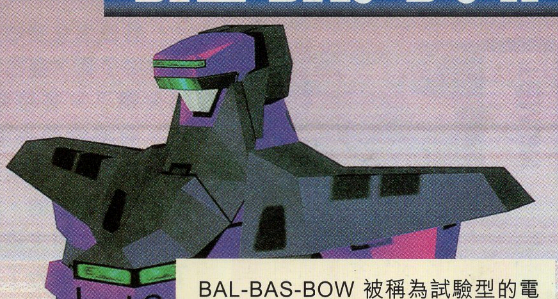
機體密碼 XBV-12-t11

機体名称 VR

BAL-BAS-BOW

善用武器的特性 NO.2

揮刀斬擊研究所



BAL-BAS-BOW 被稱為試驗型的電腦戰機，也成為後來其他電腦戰機的藍本。在最初時嘗試使用從前面遺踪發現的人型兵器的零件，加上制御系統V型渦爐，製成了兩部試作機 TEMJIN 及 RAIDEN，不過兩者都脱離了當初的開發目的，變成了實用化的武器。而BAL-BAS-BOW由於在開發途中遇上極大的困難，而令程序大為阻延。到目前為止，這部試驗機的遺踪部件與V型渦爐的配合仍然出現問題，導致發電機的出力也不穩定，對於機動力方面產生極壞的影響。至於能否以他來戰勝對手，則要看能否善用其武裝及超強的跳躍力了。

武器名稱	攻擊力	連發性能	導向性
環型激光	★★	★★★★	★★
F・機雷	★	★★	★★★★★
ハンドビット	★★	★	★★★★

武器考察

近距離武器的種類

成為劍術高手吧！

每部電腦戰機都必定有近距離武器，而近距離用的武器是必定有三種普通武器。

這種以近距離武器大致可分為劍型及打擊型兩種，在攻擊範圍方面，劍型系統是壓倒攻擊為勝利的，但出招速度方面來説，則是打擊系統絕對較快的。

基本上近距離武器是根據不同角色的性能而設定的，要因應不同狀況來使用。

劍型



劍型的攻擊距離長，攻擊範圍廣濶，但也有些是較短的。

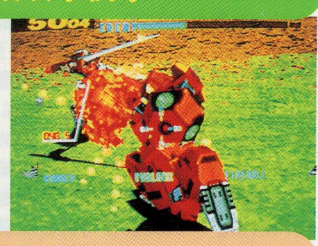
打擊型



使用打擊型時攻擊方法頗為考究，但基本上是以速度取勝。

單發型的連續攻擊例子





近距離攻擊時要好像圖中那樣，使用左邊的武器攻擊後，再使用右邊的武器來進擊，但記著，除了 VIPER II 以外的機體是不能作超過兩次以上的連續攻擊的。

VIRTUAL ON 特集

VIRTUAL-ON NAUT

バーチャロン ノート

單單利用遠距遠射擊是不能在「VIRTUAL ON」之上稱霸的!!這就是其有趣之處了，因此今次便為大家介紹近距離武器的特性，檢証一下近距離武器的隱藏性能！不過這點竟是出乎意料的困難，今次就從基本作戰開始介紹吧！

現代VR戰記課本 皇牌機師列傳



亞拉巴路・古度

使用機體 VIPER II

在三間商店取得連續優勝後，以「達成星座計劃」而名留千古。他的戰鬥風格是以堅實的打法及近距離戰為主體，現正不斷研究在接近戰時的連續斬擊法，當遇上身手差的對手時，便毫不留情地斬個痛快。

揮刀斬擊研究 NO. 1

近距離武器的特性 NO.1

踏前攻擊之要訣

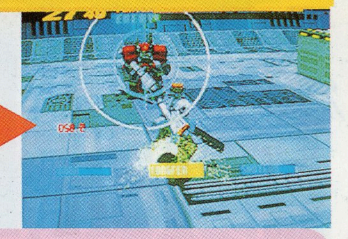
在使出近距離攻擊時，對於一些沒有「踏前攻擊」經驗者來說，可能會認為這種「踏前攻擊」是特殊攻擊的一種不變攻擊，其實是所有機體的近距離武器系統中必備作戰方式，而不是甚麼特殊攻擊。

故此便要好好了解使出「踏前攻擊」，其踏前攻擊的距離會因應近距離之武器的不同型式而產生不同攻擊數值。如長度來說， APHARMD 的電光枴，長度達140 cm，至於最短的武器則是TEMJIN和APHARMD的左手近距離武器，長度只得15 cm。

玩者必須要緊記數值，如不能有效地使用這種踏前攻擊的話，在近離是絕對沒有勝望的!!但要記著如果太接近對手時，是不能衝擊的。

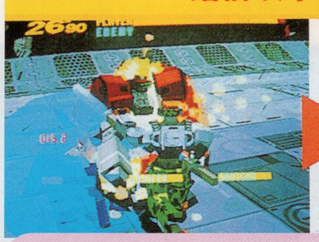
可以正常使出踏前攻的情況

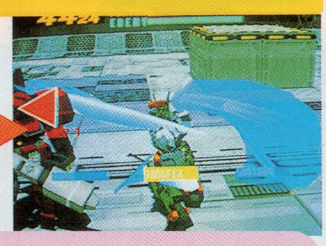




在雙重鎖定之後，便可在正面捕捉到對方，這就是踏前攻擊的基本技巧了，每一部電腦戰機也沒有例外。

踏前攻擊無效的情況





就算進行了雙重鎖定，但如果在幾乎看不見對方的情況下使出近距離攻擊是無用的進攻。

揮刀斬擊研究 NO. 2

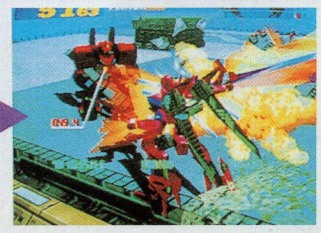
近距離武器的特性NO.2

迴身攻擊之要訣

所謂迴身攻擊即是……

在揮出近距離武器時，突然後轉到對手的背後或側面，再發攻擊的方式。近來有一些傳聞講，只要輸入指令，更可以使出的近戰攻擊。





不單是輸入指令！這樣使在迴身攻擊時的條件是甚麼？

事實上使出迴身攻是不需要輸入指令的，這招與踏前攻擊一樣，都是所有電腦戰機都具備的招式。在此作一簡單的說明，由於電腦戰機擁有自動修正攻擊角度的功能，因此利用近距離武器踏前時，戰機是會自動追蹤敵人的。那麼，是不是說迴身是不需操作的？結論是有可能的，首先當玩者使出迴身攻擊把對方雙重鎖定後，進入對方正面以外的方位，再使用可作踏前攻擊的武器，這樣便可作出迴身攻擊。

更加簡單的說明

1．首先捕捉對手的位置

▼

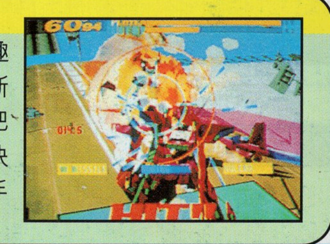
2．作雙重鎖定之後稍作轉身

▼

3．按攻擊掣

亞拉巴路 • 古度為你講解揮刀斬擊的快樂度

遠處出現ＢＢＢＢ……呀，我已厭倦這種生活了!!那部 VIPER II不斷的作距離攻擊。還是快利用蹲下攻擊去接近他吧，這樣便會形成接近了，至目前為止我都不斷地跟對方進行接近戰，其中最有趣的地方，就是在發出兩正發斬擊後，馬上轉到背後攻擊，把對方的背部劈開，真是充滿快感!!你有興趣成為劍術高手嗎？



火箭先生的……作戰講座

呵呵呵……呵！各位，掌握了火箭的技巧及跳躍省略的技巧有沒有嗎？哈哈！是否快要精神崩潰呢？我係火箭先生。其實當 VIPER II 或 BAL-BAS-BOW 跳過來時，怎樣攻擊才算最好的做法呢？今期主題是近戰，這招是所有戰機通用的作戰。在接近對方作出雙重鎖定，然後再按攻擊掣。由於左邊手掣及右邊手掣所發出的攻擊是不同的，因此須先熟識自



機攻擊性質。而我的愛機GELGDOR，則是左攻擊的肩膊撞擊較好。由於這招可向前衝擊，因此就算落空，雙方也可保持一定距離。但如果你對接近戰沒有信心的話，不妨使出蹲下攻擊，在可使用普通的蹲下攻擊發出燃燒彈。至於迴身方面，表面看似是沒有用途，其實可作混戰之用。但如不熟習用途，有可能連自己也混亂的，快坐進機體試吧！

D. N社 VR 通信室來電

最近巡視各區嘅機鋪的VIRTUAL ON，在到達深水步某機鋪時，出乎意料的竟然有很多高手存在，令我陷入苦戰當中。雖然在開始之前說過「絕對不會輸的！」，但結果也輸了。大家想笑就盡情笑吧！比賽是自由對戰，而不是組手形式，最後結果是以４０戰38勝２敗來結束。可惡 !!待我再鍛練接近戰的技巧後，就會以斬殺一百人為目標！覺悟吧！那位駕駛員 !!希望在世嘉舉辦的比賽再跟大家比試吧！

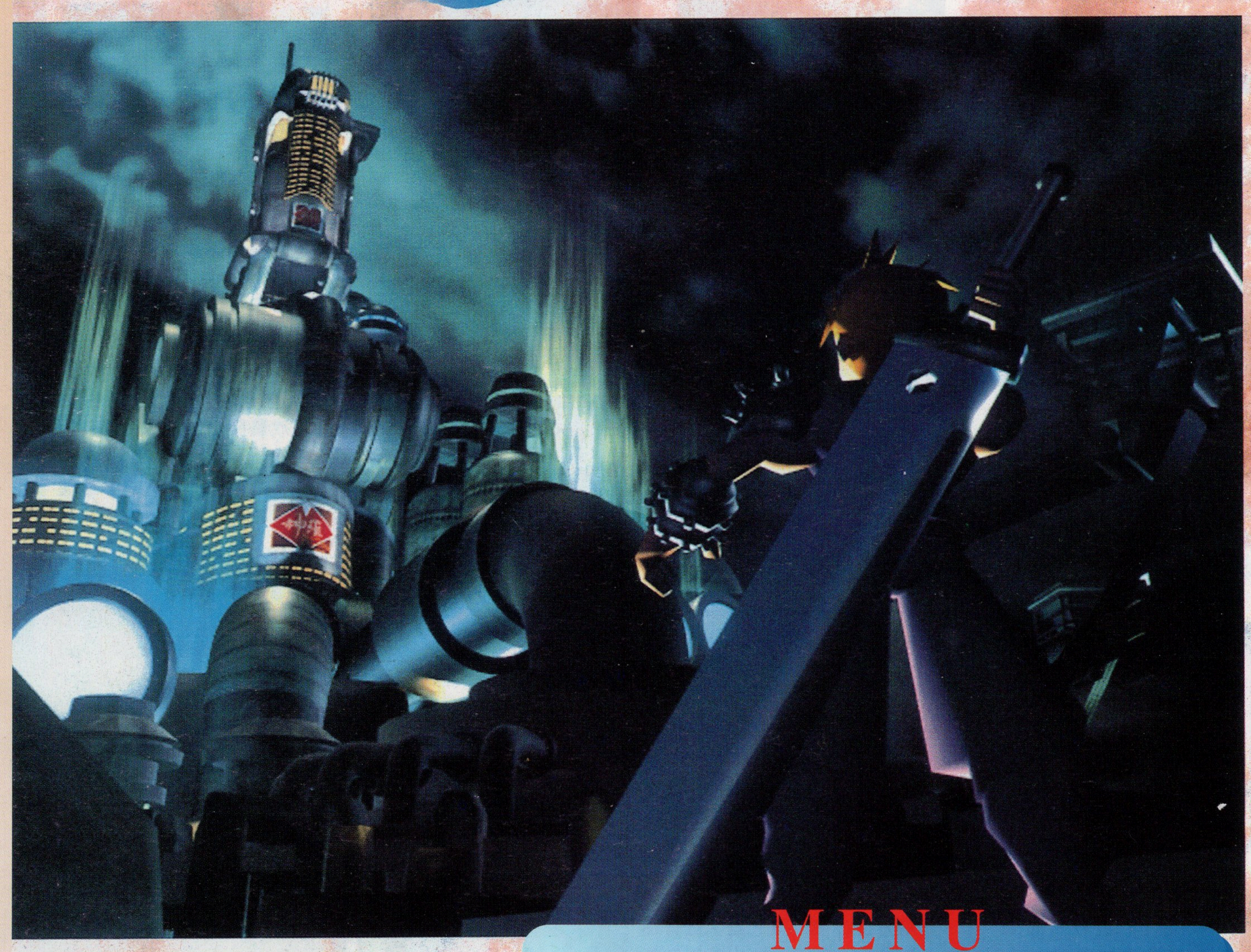
SCOOP

超勁級特報

再次續報

FINAL FANTASY VII™

太空戰士VII



PS	RPG	CD-ROM
	SQUARE　預定12月發售　5800円（預價）	

MENU

《FINAL FANTASY VII》目前為止的情報整理介紹！

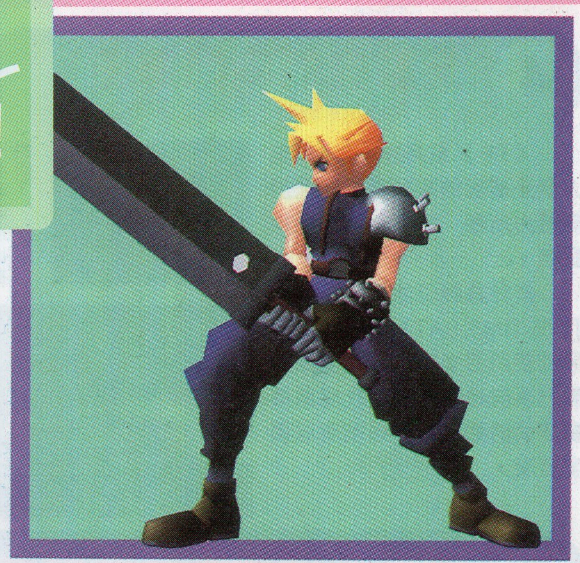
本刊已經在《GAME 通訊 NO. 5》中刊載 SQUARE 發表採用 PLAY STATION 發售《太空戰士 VII》的決定。

因此，今次特別披露還未公開的最新情報。

首先，把目前為止的情報整理後逐一介紹。

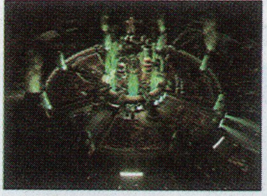


▲由前作開發人員透露的最新情報資料。



1 容量是前作的三百倍!?

《FF VII》最令人矚目的是其大容量。根據 SQUARE 的發表，將以雙CD形式發售，容量有一個 GIGABYTE 。如此類推可有相等於約 300 個《FF VII》的容量。



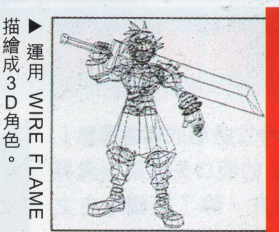
◀這個美麗的畫面是大容量的証明。

2 畫面全以多邊形顯示 !!

硬體是採用 PLAY STATION ，以雙CD形式登場，容量是有一個 GIGABYTE 。有此要素可以更加發揮其畫面效果。

一直以來《FF》系列畫面都有一定水準的美譽，何況今次使用多邊形畫面來表現，簡直是超級強化 !!

而且登場的角色、舞台畫面、市鎮及戰鬥畫面等全部均以多邊形描繪。



▶運用 WIRE FLAME 描繪成3D角色。



▶敵我雙方，甚至舞台背景全是多邊形。

角色及戰鬥也是以多邊形顯示 !!

這條街道全部多邊形

◀冒險舞台的神秘工業都市。當然這個市鎮全是「TEXTURE MAPPING」多邊形描繪的。

3 了解三位主要角色 !!

茲為大家公開介紹三個在故事中登場的角色。但是，根據 SQUARE 聲稱，故事的主要角色並不局限於三人，預定大概有十數名主要角色登場，絕對大期待！



◀三人的戰鬥畫面也有公開！

這三個人是主角嗎？





華麗的 TEXTURE



青蛙仍然也有登場！

◀耳熟能詳的魔法今次也有出現。

4 全動畫的戰鬥畫面

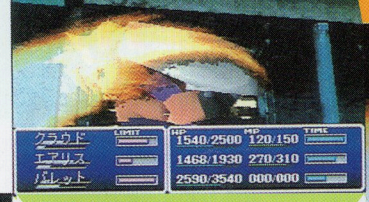
《FF》系列的其中一種魅力便是華麗的戰鬥畫面。至於其魅力所在，以下有很多証據証明。

首先遊戲仍然採用「ACTIVE TIME BATTLE」系統。另外使用召喚獸及攻擊魔法等戰鬥系統也健在。因此堪稱美麗絕倫的動畫戰鬥場面可以再度重現。

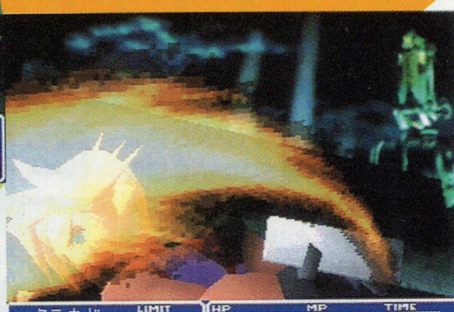


◀有甚麼演出提供呢？





咔嚓!!



揮劍動作如圖所示!!

◀▲▶這個是揮劍動作的連環圖片。雖然只有三幅圖片，但卻感受到它的迫力感。

5 視點角度變改的戰鬥畫面

《FF Ⅶ》的戰鬥畫面另外一個特色是靈活運用多邊形的視點變動。根據 SQUARE 所稱現在正檢討其多個方案，玩者或許可以任意選擇屬意的角度觀看戰鬥，然後自由地切換視點。除此以外，還有很多各式各樣的演出提供……。

其一 從各種不同的視點看！

向上看





向後看

向前看

其二 各種不同的視點移動！

鳥瞰視點



繞至怪獸背後

◀怪獸攻擊時是怎樣的視點？



也可橫向接近!!

▲戰鬥開始時，首先是角色跟敵人的全景瀏覽表示。

▶ 充滿迫力的視點。有如照相機般移動。

6 這個神秘的都市！

雖然戰鬥畫面被公開，但故事內容卻仍然未明。從充滿神秘氣氛的漂流都市及其內部的房間，可以直接感受到《FF》系列所帶來的異樣感覺……。

這間房間……

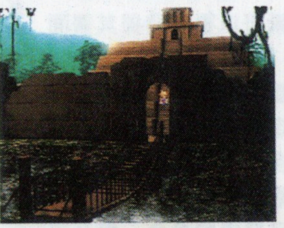
▲都市內部有房間。從圖片推測，類似食堂或酒場。



神秘都市的全景

7 關鍵所在的建築物

「是今次故事的關鍵重點」SQUARE 的坂口先生指出魔晃爐這個地方。除了這個地方之外，還有神秘的金字塔等建築物。真令人萬分期待呢！



◀突然出現的金字塔。相信是迷宮呢？

克拉特的說話含意是？

クラウド「魔晄炉からは大量のエネルギーが精製されている。
このままだとこの星は枯れ果ててしまう。」

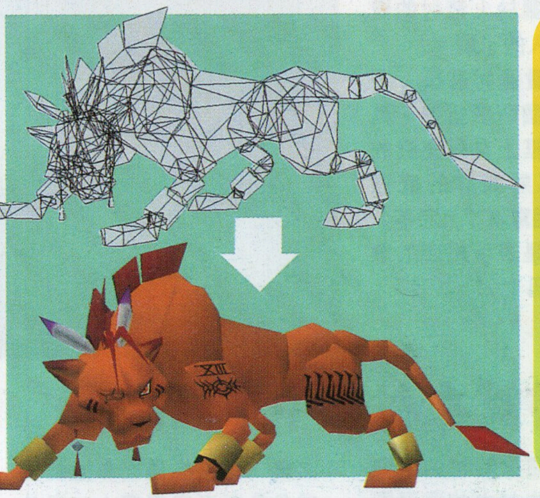
▶ 在魔晃爐的冒險途中，從克拉特的說話可以猜想這個是跟行星生命有重大關係的系統。

下一頁的新角色登場!!

第四名主要角色陸續登場！



曾經在《FF Ⅶ》發表過的主要角色，包括手持巨型大劍的少年克拉特，握着棍棒的少女艾亞莉斯及右手裝備上機關槍的男子漢巴里特三人。那麼現在繼續介紹第四名主要角色。牠的名字是 RED XIII（サーティーン）。參看左圖便可清楚其外型，是四腳步行的野獸系角色。從外型酷似獅子及柴狼的面貌，便知道是敵人怪獸了。但是細心觀察後，發覺其身上有手鐲、耳環及羽毛飾物等，因此並不是單純怪獸那樣簡單。而且從牠可以說話來看，應該擁有人類智慧的能力。再者，牠的名字及手臂上都刻有「XIII」的數字，是否意味着是十三世紀呢？真是個謎樣般的角色。



RED XIII 在戰鬥畫面中是採用怎麼樣的攻擊方法來戰鬥？

這個遊戲系列最初出現的四腳步行角色，在戰鬥畫面中會衍生極其有趣的場面。因為假如是人類的話，可以手持武器，但 RED XIII 卻不可以了。

那麼《FF》系列登場的獸系敵人的攻擊方法是採用鋒利的牙齒作為武器，以咬傷敵人造成傷害。

如此說來，RED XIII 推測會是使用利爪及牙齒為主要的攻擊方法無疑……？

《FF Ⅶ》前的敵人角色並沒有採用動畫來演出，但《FF Ⅶ》卻會以多邊形的角色運作。因此，角色被敵人拖拉及閃避咬傷而跳躍這些精彩的動作，想必能夠令大家耳目一新吧？



▲《FF Ⅶ》登場的敵人大惡狼有咬住面孔的攻擊方法。



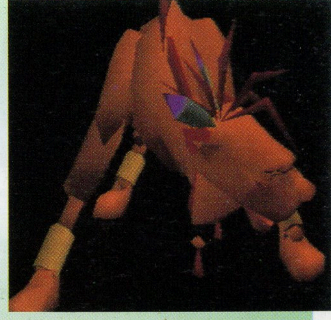
▲是《FF VI》的畫面。RED XIII 似乎不會如圖所示噴出火燄。

向 SQUARE 詢問！

RED XIII 為甚麼是獨眼的？

Q：一副滿不在乎樣子的 RED XIII。其右眼受了很大的傷害。這個創傷是甚麼時候或甚麼情形下造成的？還是被人奪去，因此為了報仇結果加入了克拉特隊伍成為同伴這個原因。至於成為獨眼的原因，是否可以在故事上作一個交代呢？

A：詳細的情形恕難奉告，但是關於右眼的受傷，似乎相當有理由。



▲在受傷的右眼有一個很清楚的X符號刻上。

關於右眼的故事現在正檢討中

火箭（ロケット）村的全貌大披露

今次將為大家披露這條名叫火箭村的村莊。跟前次所介紹的魔晃都市比較，這條村莊則接近田園味道。但是很諷刺地村莊內竟然有先進的火箭存在，於是令到本來樸素古老的村莊有十分不協調的感覺。至於這支火箭在故事上有甚麼作用？現在還未可以確定。但其重要性一定不能夠忽視 !! 那麼大家可以從這頁關於火箭村的資料中有更深入的了解。

當留心看過村莊後，不難發現有兩個商店招牌。其中一個盾型框上有劍交叠的招牌便是耳熟能詳的武器屋，另外一個寫着「上海亭」的圓形招牌是表示旅店的意思。請緊記吧！



這個是火箭村的全景

●なぞのロケット（謎之火箭）
不知道甚麼時候存在？結果一直是個謎。外貌比村莊內任何一座建築物都要大，站在旁邊的克拉特就如米粒一般細小。

●武器屋
直至目前為止在《FF》系列中絕對不可缺少的便是武器屋。這個獨特的招牌是商店標誌。主要是售賣槍劍類。

●タル（木桶）
直至前作前，在村莊及市鎮均有出現的木桶也在《FF Ⅶ》中登場。無論在那個市鎮向木桶進行調查是取得道具寶物的保証 !!

●上海亭
有間名叫「上海亭」的神秘店子……事實上是一間旅店。
假如到達火箭村，那麼就不可以忘記在上海亭上打一個電話了！

首先嘗試在村莊中來回踱步

現在介紹火箭村的全體面貌。那麼由村內的連環圖片開始。

主角克拉特從村莊內走出來，慢慢向畫面靠近的時候角色漸漸變得擴大。另外其他視點變化交由嶄新的圖片顯示。



◀ 村內除了火箭之外，還有很多形形式式的建築物集中一起。

▲逐步走向村莊內。喔！發現旅店，今天留宿一晚吧！

◀ 除了旅店外，也看見有武器屋。無論如何進入武器屋購買武器吧！

村莊的標記是巨型的火箭之謎

火箭村的標記可以說是巨型的火箭。因此村的名稱由來相信是拜它所賜。而且細心看過這支火箭後，可以發現有綠色物體佈滿上面。

原來火箭在村內已經放置超過十年以上，因此火箭上面佈滿的就是青苔。

至於火箭是否可以飛行，現在還未知道，但在遊戲中有其重要性是不可置疑的。

那麼與這支火箭有關的事件，一定會按時發生 !!

究竟有甚麼在等待著呢？



嘗試踏進武器屋內看看呢！

前面已經介紹過火箭村內的武器屋，現在則以都市的武器屋作介紹。從右面店內的圖片來看，似乎跟近未來的並沒有分別。

在《FF Ⅶ》中有各式各樣的近代武器可以在此發售，而且售賣品種也大幅度地提高。再從店內看，櫃位處有手槍設置。

除此之外，在棚架上也有巨型手槍、子彈、鋼盔及劍等擺設。

另外在系列中一直有登場的長槍、火箭及日本刀等武器也一一出現。那麼，你可以選擇自己屬意的武器來進行遊戲啊！



◀巴里特的槍及彈藥也在武器屋內購買。

● 金庫
裡面有各式各樣的重要物件。但操作上比較費力。

● 時計
現在指針是六點，但遊戲是沒有時間觀念，因此不能移動……。

● 武器
有各式各樣的劍及槍設置。完全像美國式商店。

● 拳銃4丁 (手槍)
除了巴里特裝備的機關槍外，還有誰人可以裝備？

治安似乎相當惡劣

在商店的櫃位處可以清楚看見有防彈玻璃裝置。在櫃位處顯得非常槍眼。而且在入口地方還裝上了紅外線的防盜裝置。如此看來，商店的大叔及大嬸是否處於非常危險的地方，非要這些裝備便不能保証安全呢？

假如沒有這些防盜設施似乎有被強盜集團光顧搶走所有武器及金錢的情形出現。那麼由於都市內的治安不好，造成嚴重的罪案，採取這種嚴密防禦也是無可厚非的！

也有防彈玻璃

▲由堅硬玻璃製造的防彈玻璃，是保護這間武器屋的安全。

耳熟能詳的系統仍在嗎 !?

上次特集的訪問有提及「好的東西希望保留」這個意見，因此一直都十分便利的系統保留的機會很大。至於武器屋的情形如下兩幅圖片所示已經被確定。



▲在《FF VI》中可以大量購入道具。



▲《FF VI》購入武器時可以一清二楚。

向 SQUARE 詢問 !!

商店入口的藍色光線其實是？

Q：在商店的入口處有藍色的光線四處游走，到底是甚麼一回事？而這個裝置在遊戲中有甚麼特別作用？

A：這個是利用紅外線的防盜裝置。至於在遊戲中沒有，甚麼特別作用。只不過是防止壞人在武器屋內隨便出入 !! 就是如此這般而已！



▲觸碰到紅外線後會有警報響起……。那麼出入武器屋便可以大可放心。

其實是商店的紅外線防盜裝置

取得秘密集會所的圖片

公開披露到手的秘密集會所的圖片 !! 房間的盡頭牆壁上掛有一幅地圖，右面則設置有巴里特裝備的巨型機關槍。另外在中央部份的圓形桌上有兩個神神秘秘的人物……。

這個房間在甚麼地方出現及主角克拉特跟神秘人物如何進行交談，現在還未確定。

從 SQUARE 取得的情報。這個肯定是進行秘密會議的集會所。

但是總覺得這裡充滿危機，在遊戲中一定有極其重要的事件發生。



▲中央圓桌上一共有五個位置。除了二人外還有其他人嗎？

向各式各樣的商店進行推測

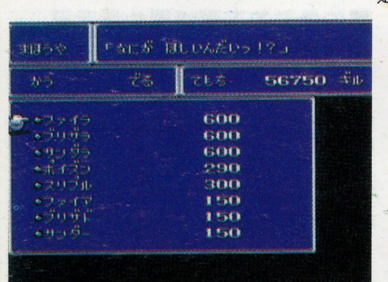
這裡可以向各地市鎮及村莊的各種商店進行推測。除了武器屋外，還有市鎮中不可缺少的大家熟悉的商店如旅店、酒場（PUB）、道具屋及魔法屋等。

那麼，向有可疑的高店進行詳細的調查……

即使窮困的人也想留宿旅店

在旅店留宿當然要付出費用。但是遊戲中也有例外的免費留宿地方。簡直就是發夢一樣的事情啊！未知現實之中有沒有這樣的地方呢？

▲圖片是《FF VI》的旅店。假如沒有金錢是不可以留宿的 !!



▲圖片是《FF V》的魔法屋。可能成為新系統也説不定。

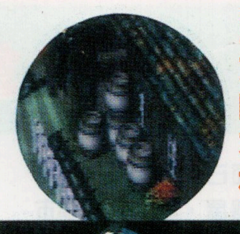
魔法屋又如何？

在《FF V》前魔法可以在魔法屋中購買來裝備。但是《FF VI》則裝備有魔石，可從中取得魔法經驗值及學會特定的魔法。至於《FF VII》是採用哪一種系統現在尚未明確，但是採用商店形式的可能性很低呢！

從酒場取得情報

古往今來可以自然地收集情報的地方，除了酒場之外別無其他。

當然在《FF VII》也會有酒場登場。系列中的酒場似乎有六十年代的味道。遊戲中有各式各樣的事件會在這裡發生，大家千萬不要錯過這個地方啊！



酒場的象徵 巨大的木桶



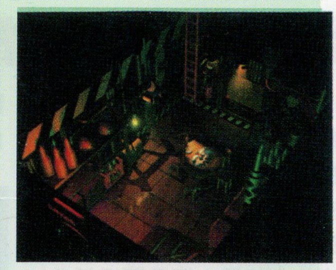
◀與別不同的人遇上及在此分手。

向 SQUARE 詢問 !!

可以向木桶及樹木等進行調查嗎？

Q：可以打開商店或市民的房間內的金庫及抽屜。但目前為止在木桶及樹木等找尋隱藏的道具寶物則……。

A：這種系統在最初時並沒有列入計劃之內。但是到底採用還是不採用，完全由開發者自己作出決定。



▲發現道具的話對進行冒險有利。因此盡量取得到手。

現時還未決定但會慎重考慮

目前為止登場的市鎮及村莊大集合

目前為止嘗試集中整理三個登場的市鎮及村莊。好讓大家對偌大的《FF VII》世界全貌有一個概念。而且從這三個地方來看，就如一個各種文明混合一體的雜亂無章的世界。



▶魔晃都市的其中一個畫面。

火箭村

四處是田舍村屋的小規模村莊。村內的建設全以木製造，充滿恬靜悠閒的氣氛。因為有火箭出現，所以就以此為名。



◀遠眺可以看見山脈，是寧靜翠綠的村莊。

魔晃都市

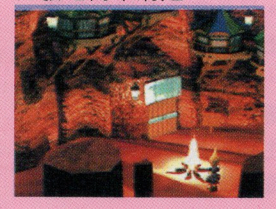
近未來的圓形都市，架構可分為多個部份，有深峻寬濶的感覺。即使黑夜也有街燈點綴，是充滿高度文化水準的都市。



◀從惑星取出能量的魔晃爐。

謎之建築物

城寨堡壘形式的神秘建築物。從屋頂上有無數螺旋槳突出其特色是。這座建築物是否可以飛行或者利用風力發電尚未清楚。



◀奇妙的建築物內似乎有充滿個性的人存在。

下一頁便是新的舞台畫面大公開 !!

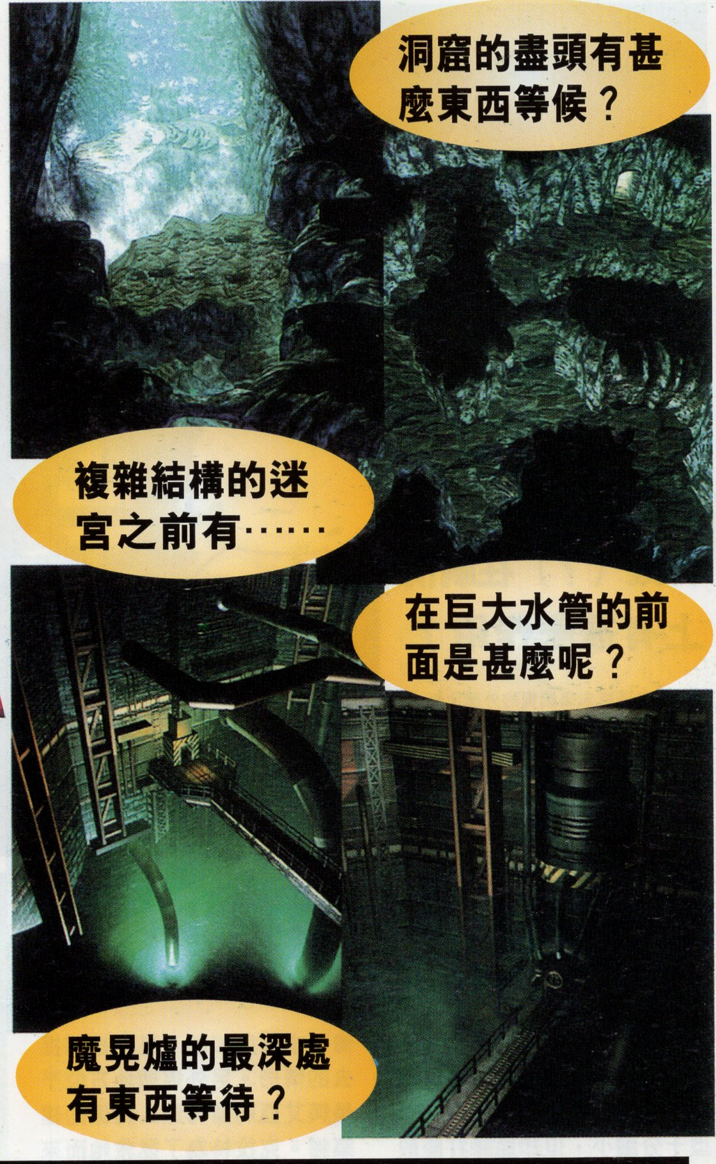
最新的舞台畫面大公開!!

由這裡開始的四頁，會為大家詳細介紹今次新到手的多個舞台畫面的圖片。上次雖然介紹過舞台包括有金字塔形狀的建築物及洞窟，另外還有被樹木遮蔽的神秘地方及魔晃爐等，但今次取得其中洞窟及魔晃爐的最新圖片。另外，新登場的神秘建築物也有明確的存在確認。那麼就以新圖片為基本嘗試推測到底進行怎樣的故事吧？

這些是角色在舞台畫面上移動的姿態!!



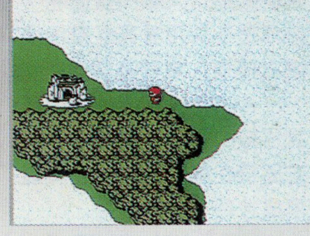
角色在舞台及版圖畫面中移動時的姿態。上次介紹是戰鬥畫面出現的姿勢，今次有在舞台上登場的角色姿態。在戰鬥畫面中的角色雖然很有型，但他們也有其可愛的一面呢！



《FINAL FANTASY VII》的版圖畫面到底如何？

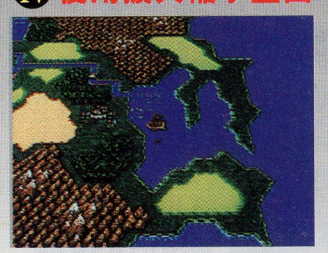
直至目前為止，《FF VII》已經公開了很多畫面。但是在眾多畫面中還有一些未曾被公開的圖片。這些便是可以在鎮與鎮之間及迷宮移動的版圖畫面，從任天堂版的《FF I》俯視型畫面以至超任版的《FF IV》擴大縮小畫面進化為止。那麼《FF VII》又會進化至甚麼程度呢？

I 斜俯視型畫面



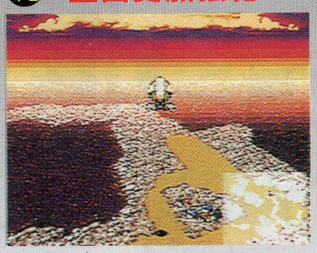
▲值得紀念的《FF I》，是傳統式俯視型地圖。

IV 使用擴大縮小畫面



▲靈活運用超任特色的《FF VI》。使用飛行船移動十分有趣。

VI 畫面更加強化



▲畫面有大幅度進化的《FF VI》。地平線的表現十分精彩。

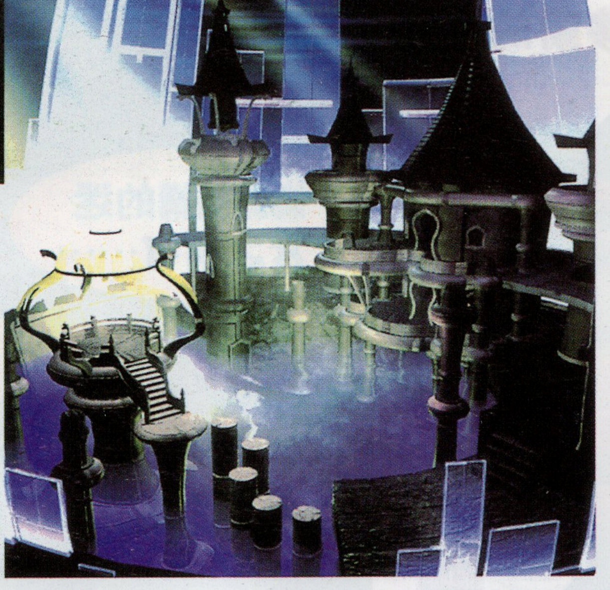
謎之海中神殿？

◀ 在上面的光是太陽之光嗎？假如是太陽的話，如此看來就像在海中一樣。
另外，建築物的土台有圓盤狀的物體，是否懸浮於磁力之上？從任何角度看，其外觀均充滿近未來的感覺。

首先看看左下圖兩幅圖片。這座便是今次新介紹的建築物。這座建築物究竟叫名稱，其目的何在以及在哪裡出現？以上所有問題現在尚未有明確的答案。但是單從其怪異的形狀來看，在進行遊戲上一定有其重要的意義。而且外貌看來就像神殿一樣……。

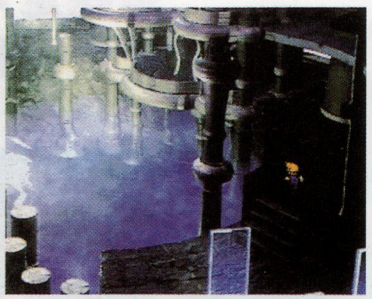
看見建築物的全景後，可以清楚看到從左上端有光芒射出。而且沒着暗綠色的光渾。

這樣看來是否在海中浮遊呢？又或許在夜空中漂浮……？從圖片中可以清楚看見左上面的球狀地方。那裡彷彿被玻璃四面覆蓋，形成一個氣囊。至於有甚麼特別意思，請留意本刊日後的續報。



充滿詭異氣氛的神殿（？）在劇情上有甚麼作用？

▶ 跟充滿近未來感覺的外觀比較，內部的建設則顯得十分古老。從顏色來判斷，令人注目的是石製的東西……？右面的建築物有類似寺院及教堂的感覺。無論怎樣都是個神聖的地方。左面的氣囊到底有甚麼作用呢？



◀建築物的內部充滿紫色裡，對身體似乎不佳。



▶踏在石樁之外，向下跌去後是否必死無疑呢？

與艾亞莉斯的行動有深入關係的地方吧……

從披露的謎般建築物內部的畫面圖片中，可以看見球狀的氣囊內部有一隻小松鼠。體型十分細小，但却屈膝打座般坐着。而且還看見牠雙手合什像祈求甚麼似的，甚至被捕捉去的情形。另外這個地方似乎是與艾亞莉斯有深入關係的建築物。克拉特為了拯救她而來到這裡，然後……。



被捕捉去嗎？那麼還可以祈求平安嗎？

◀ 球狀的氣囊內部有小松鼠在跪拜。
克拉特為了拯救她而來到這裡？那麼是否命運要跟她邂逅呢？

向 SQUARE 詢問 !!

切入戰鬥畫面時的演出會是怎樣？

Q：切入戰鬥畫面時《FF》系列有各式各樣的演出。在《FF I》中的畫面是閃光，《FF VI》則是擴大縮小。那麼《FF VII》又會怎樣呢？

是否正如以往《FF》系列一樣，沒有看見怪獸的面貌便突然切入戰鬥畫面呢？另外是否採用看見怪獸後接觸上便進入戰鬥畫面呢？

A：不會採用以往看不見怪獸的形式。但關於演出方面現在還未確定，要詳細考慮才行。

▶遇上怪獸後，當藍色或黃色光閃動時便進入戰鬥畫面。



◀戰鬥畫面會擴大縮小的《FF VI》。

絕對值得深究請大家密切期待

謎之洞窟

今次介紹的是謎之洞窟的最新畫面。以前曾經介紹洞窟入口地點的畫面，但今次介紹的却是從入口直至盡頭內的地方。

洞窟的內部有複雜結構的迷宮地方，也有在巨大岩石上設置祭壇形形式式的地點。另外，也有由於光線的透射令到黑暗的地方再度重現眼前。

除此以外，洞窟內還發現有霧籠罩着難以辨認的隱藏地點。因此絕對期待實際玩上這個遊戲！

洞窟內部更加詳細地介紹



◀畫面的右側有祭壇似的地方。在《FF》系列中，這個應該是存檔（SAVE POINT）的地點。

洞窟內部巨細無遺地真實再現

▲在洞窟內走動的克拉特。由於是多邊形表現，因此角色的動作十分逼真。



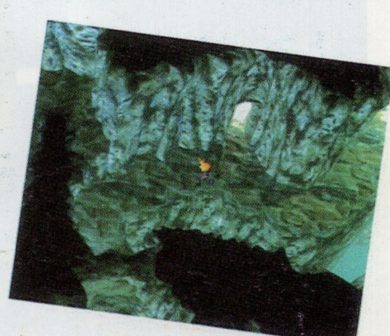
▲來到洞窟前克拉時的光影都真實地重現出來。岩石也有崎嶇的真實感覺。

◀這個是祭壇似的高台畫面。但地方十分滑溜，會出現很多滑倒的尷尬場面呢？

錯綜複雜的迷宮盡頭有東西等待着……？

從畫面圖片看，洞窟內是錯綜複雜的迷宮地方。

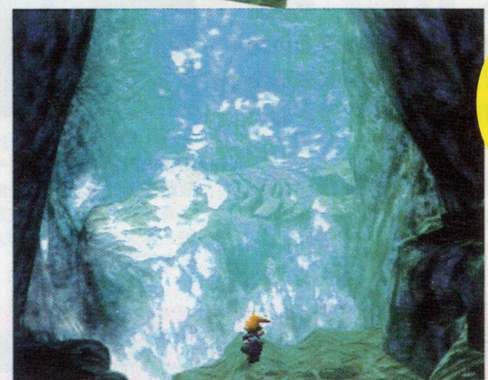
就如《FFV》一樣，複雜的巨大迷宮在今次遊戲中也有登場！但是為了令到畫面更具真實感，通路上的交接點十分清楚，因此不會造成迷路的境況。







在前面到底有甚麼等候？



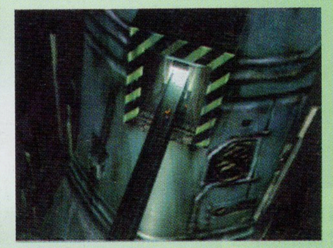
◀這裡好像是洞窟的盡頭。在洞窟內有首領出現進入戰鬥畫面！雖然如此，但實際進行遊戲時……？

向 SQUARE 詢問 !!

舞台畫面的視點角度可以改變嗎？

Q：全是以多邊形表現的《FF VII》，其舞台的畫面是否跟戰鬥畫面一樣，可以自由改變視點角度？

A：在舞台畫面並不可以改變視點。取而代之是預定有突然視點變更的演出效果。



▲這個場面為了突出魔晃爐的宏偉出現。採用高視點角度？洞窟的場面也有不同的視點。

視點雖然不會改變，但有視點變更的演出

魔晃爐內部

推進遊戲的時候，最重要的關鍵相信便是魔晃爐了。現在介紹剛到手的魔晃爐新畫面。上次曾經介紹的畫面只不過是冰山一角，整個內部情形仍然是個謎。但是從今次的畫面來看，魔晃爐屬於近代的及類似鐵要塞的建築物。內部情形由鐵支及管道等複雜的構造組合而成。而且從克拉特所移動的路裡看來，處晃爐絕對是一座巨大無朋的建築物。單從建築物的外觀便可以知道這裡的科學技術超乎發達，因此是個高科技世界的舞台！

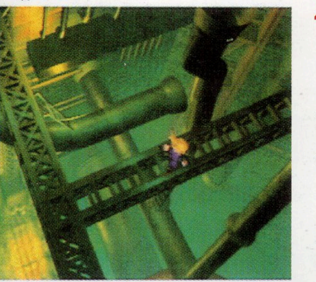
▼巨大的鐵管向地下深入伸展。單從這畫面來看，形狀十分類似導彈發射管，真令人迷惑。

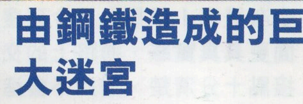


鋼鐵要塞的最深入地方？

◀　畫面中央克拉特顯得十分渺少。從四周圍比較，魔晃爐的巨大可以一目了然。

▼由鐵支及管道構造而成的錯綜複雜迷宮。要到達目的地似乎不太容易。





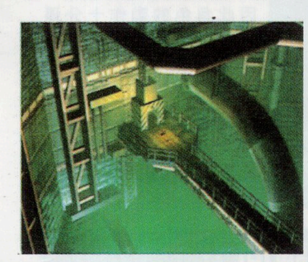
由鋼鐵造成的巨大迷宮

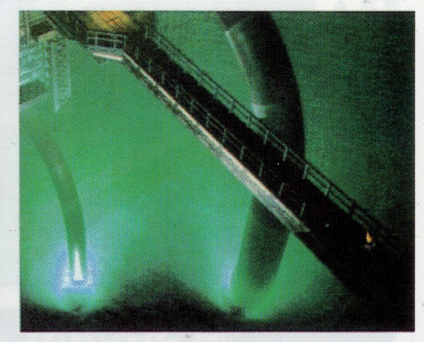
◀ 克拉特沿着梯子往上走。這裡是個沒有光線射入的幽暗地方，相信是魔晃爐的其中一個角落。射出黃色光線的是否緊急用燈呢？

在巨大的管道前是甚麼東西？

魔晃爐的內部是設置巨大管道的地方。管道前有綠色閃光的神秘液體浸透着。魔晃爐是否由這些液體提供能量？假如斷絕這些供應的話會怎樣？克拉特的目的到底是……？

▼ ▶ 綠色怪異的液體在管道下流動，這裡是否魔晃爐的最下層？





如果將這個管道塞住，究竟會出現甚麼呢？

今次披露的畫面中有充滿神秘味道由大量管道構造而成的謎樣地方。

這些管道到底有甚麼特別意思呢？假如管道被關閉的話，是否可以停止魔晃爐的機能運作呢？相反來說，開啟管道後魔晃爐內部被儲存的力量又是否得到解放？無論哪一方面，這些管道一定有重大的意義存在。

因此為了來到這個地方，即使幾多困難也要克服，無數的敵人也要擊倒才可以順利到達！

關閉？還是開啟？





▲ ▶ 克拉特站在古怪的管道前，看見四周彼綠色的霧籠罩，似乎十分接近有綠色液體流動的地方。但是細心看真後，其實是條巨大的管道，而且足足有克拉特身體的一半大小。假如一個人去移動的話似乎不太可能……。

下一頁輪到 CHOCOBO 的矯健雄姿登場……

CHOCOBO（チョコボ）終於也變成多邊形

喜愛 CHOCOBO 的 FANS，讓你們久等了。跟飛行船一樣在《FF》系列中具有代表性的 CHOCOBO，牠的可愛外貌，及其趣怪動作是其大受歡迎的原因之一。每一次遊戲的主題由演奏時都有 CHOCOBO 的出現。即使在《FF VII》中，也決定由 CHOCOBO 登場，而且還是首次以多邊形立體的造型登場呢！至於外形比例則按照插圖般度重現眼前。再者，CHOCOBO 不單止外貌可愛，在舞台畫面中有其趣怪的移動動作及戰鬥時候成為召喚獸，更加在劇情中擔當重要的角色。所以當《FF VII》變成多邊形後，牠的細緻精密動作及演技定必定更加會令你眼界大開，其活動範圍一定會大幅地提高。那麼到底《FF VII》有多好玩？現在便是期待的時間了！

▲骨溜溜的瞳孔加上胸前的羽毛令到其醒目造型更加鮮明。而且羽毛看來十分柔軟，這個絕對是 CHOCOBO FANS 喜歡牠的其中一個原因呢！

牠的可愛趣怪令其偶像式寶座不容易動搖！

▲CHOCOBO 也跟其他角色一樣，首先是由 WIRE FLAME 鈎劃輪廓，然後加上肌肉完成造型。

CHOCOBO 也在森林登場？

在《FF VI》首次登場後，CHOCOBO 一直在舞台上的特定森林內棲息。由耳熟能詳的黃色 CHOCOBO 開始，有黑色 CHOCOBO、白色 CHOCOBO 及肥胖 CHOCOBO 等。如此說來，在《FF VII》的CHOCOBO也會在森林中棲息的可能性相當高。那麼騎上 CHOCOBO 在森林搜索是否吉利呢？



▲《FF IV》有多種顏色的 CHOCOBO 登場。



▲《FF V》有假如提不到 CHOCOBO便不能騎上去的事件。



▲《FF VI》中 CHOCOBO 可以取得金錢。

召喚獸等也有登場嗎？

對於 CHOCOBO 來說，身為召喚獸在《FF IV》是首次登場。當唸起咒文後 CHOCOBO 便會出現，然後向敵人進行攻擊。《FF V》繼承前作繼續以眾數形式由肥胖 CHOCOBO 登場。但是在《FF VI》却採用魔石系統，而以召喚魔法登場的 CHOCOBO 沒有出現。那麼 CHOCOBO 及肥胖 CHOCOBO 會否在《FF VII》可以使用召喚魔法再度登場呢？



▲在《FF VI》有三隻 CHOCOBO 登場，可以使用 CHOCOBO 疾衝攻擊。

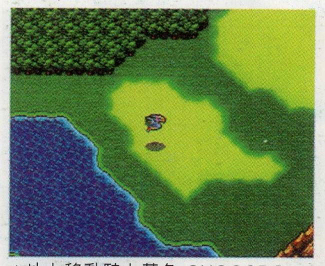
▼《FF V》的戰鬥畫面，使用召喚魔法，肥胖 CHOCOBO 出現攻擊敵人。



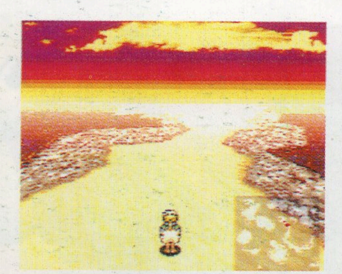
乘上交通工具後又會是怎樣？

跟 CHOCOBO 單獨的插圖有些不同，右圖便描繪出牠的活潑造型。騎上 CHOCOBO 的就是四個主要角色的其中一人——克拉特。如圖所示，克拉特騎着 CHOCOBO 飛奔疾走。CHOCOBO 這時表現得十分矯健。話說回來，在《FF Ⅶ》的 CHOCOBO，昂頭仰首，展開雙翼奮向前飛，騎在背上的克拉特也緊握繮繩望着遠處飛快地往前奔走。

以上的形容簡直是一個非常動感的畫面。CHOCOBO 在多邊形的樹林山岩中穿梭飛行，真是難以想像的情景。另外，這個時候會否跟系列中的故事一樣遇上敵人呢？還是值得留意！



▲地上移動騎上黃色 CHOCOBO，在空中移動則騎上黑色 CHOCOBO。雖然在《FF Ⅵ》沒有登場，但在《FF Ⅶ》內便會復活。



▲這個是《FF Ⅵ》CHOCOBO 移動的畫面。充滿速度感的 3 D 畫面令樂趣倍增！



向 SQUARE 詢問 !!

黑 CHOCOBO 及肥CHOCOBO 也有登場嗎？

Q：《FF》系列中除了黃色的 CHOCOBO 外，還有黑色 CHOCOBO 白色 CHOCOBO 及肥胖 CHOCOBO 等形形式式的 CHOCOBO 登場那麼在《FF Ⅶ》中，這些 CHOCOBO 也有登場嗎？而且《FF Ⅶ》中登場的新角色 CHOCOBO 可以成為同伴嗎？假如有的話，是甚麼顏色呢？

A：關於 CHOCOBO，除了今次發表的黃色 CHOCOBO 之外，現在尚未有明確的答案。



▶《FFⅣ》的白 CHOCOBO 可以回復MP。



◀肥 CHOCOBO 擔當保管的角色。

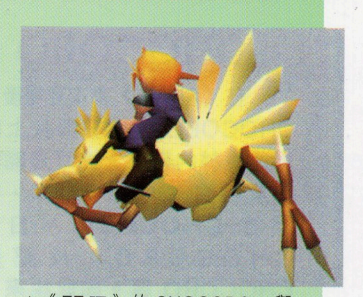
會有登場的可能性，但情形如何尚未決定

向 SQUARE 詢問 !!

騎上 CHOCOBO 後可以進行戰鬥嗎？

Q：多邊形的克拉特騎上多邊形的 CHOCOBO。如是者騎着 CHOCOBO 在舞台上移動會遇上敵人而進入戰鬥畫面。那麼主角角色會有騎着 CHOCOBO 而跟敵人展開戰鬥的情形嗎？再者，是否會像《FF Ⅵ》中的對魔列車戰一樣，在移動中進行戰鬥呢？

A：這基本上是個非常有趣的問題，但詳細情形尚未決定。



▲《FF Ⅶ》的 CHOCOBO，與充滿速度感的戰鬥畫面十分配合。一面追趕敵人，另一面跟敵人對戰，你可會想像是甚麼一個情景呢？

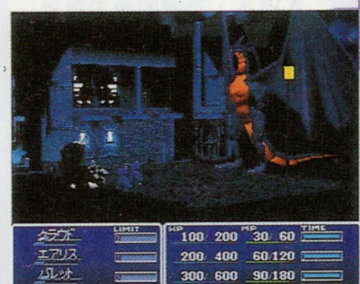
戰鬥時是否有 CHOCOBO 的參與，現在還在檢討中

那麼，下一頁會是跟召喚獸戰鬥的畫面

兩隻召喚獸的資料大披露

召喚魔法在遊戲中有超華麗的演出是《FF》系列中絕不可少的要素。因此之故，在《VII》中也有召喚魔法登場。今次出現的召喚獸有巴巴莫特及尼巴亞撒。這些召喚獸在畫面中有極出色的表現。

因此期待着在 PLAY STATION 上有大迫力的演出！



▶畫面中可以看見巴巴莫特。從建築物的規模便可清楚敵人的大小比例。

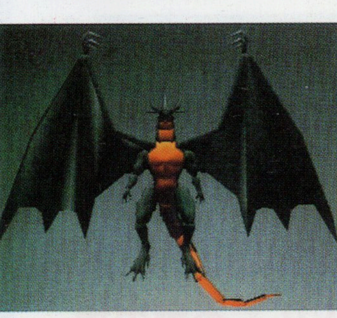
▼雙腳企立的巴巴莫特，有一種威嚴的氣派，往往令敵人心膽俱裂呢！

巴巴莫特

是龍之中最偉大的龍王。從口中可以噴出灼熱的火燄，似乎可把全世界的所有東西毀於其火海之下。

今次披露各種姿勢的CG畫面及戰鬥畫面中的雄姿。在立體的戰鬥畫面可以感受到巴巴莫特的強烈暴力感。

更加接近神的存在



▲巴巴莫特的正面雄姿，基本的設計跟前作並沒有太大分別。今次仍然有強勁的攻擊方法。

▲▶巴巴莫特的側面及背面雄姿！！由於背後十分漆黑，因此在夜晚難於看見。



▲上面兩張圖片是從空中望去，因此敵人看來非常細小。另外也可以看見巴巴莫特的後面頭部。

向 SQUARE 詢問 !!

前作為止登場的召喚獸今次也有登場嗎？

Q：除了今次介紹的召喚獸以外，其他熟悉的召喚獸也有登場嗎？例如依夫利特及奧迪等。

A：當然有登場，大家耳熟能詳的召喚獸今次也有登場呢！而且還有預定增加新的召喚獸。那麼在 PLAY STATION 上有召喚魔法的演出，相信一定不會令大家失望。



▲從《III》開始一直登場的依夫利特（圖片屬《VI》）今次也有登場啊！

大家耳熟能詳的召喚獸會陸續地登場！

召喚獸的變遷～巴巴莫特編～



▲《III》的巴巴莫特，樣子看來十分恐佈。



▲可以使用高溫的火燄攻擊全體敵人，是頗為強力的絕技。

（リバイアサン）尼巴亞撒

遠古時代，是統治世界海洋的聖蛇。

在海洋中自由自在地支配一切及引發海嘯造成大洪水，海嘯的威力可以剎那間令世界頓成澤國。

現在披露尼巴亞撒從不同視點的兩個CG畫面，但很可惜沒有戰鬥畫面提供，因此不能清楚當時的面貌。

但引起海嘯的逼真感是不可置疑的。

壯大的海之統治者

▶▼從這個圖片可以清楚看見尼巴亞撒的扭動動作有如蛇一般靈活。由於使用多邊形，效果顯示會有更佳表現。

彎彎曲曲

關節靈活的感覺

在空中自由地飛翔



飛 翔

◀▲展開雙翼飛翔，就像飛龍在天的樣子，是否這樣向敵人攻擊呢？另外左面圖片中的巴巴莫特的眼神十分恐佈。假如被牠這樣凝視的話，相信會嚇得不能移動。

召喚獸的變遷 ～尼巴亞撒編～



◀這傢伙便是《III》中的尼巴亞撒！沉長的身體是其特色。



▶尼巴亞撒引發海嘯對弱小的敵人十分有效。

◀與《III》差不多。但是樣貌更加恐佈……。

在《VII》不會出現

「VII」會是怎麼樣呢？



▲「メガフレア」著重攻擊多於魔法防禦力。



▲在《VI》中可以清楚看見吐出白沫。

向 SQUARE 詢問!!

今次在攻擊時被擊中是否有數字顯示出來呢？

Q：在戰鬥畫面中攻擊或被擊中時是否如前作一樣有數字顯示出來呢？假如是的話，是否因應視點而有不同呢？

A：跟前作一樣被擊中受傷的角色旁邊有數字顯示，但不會因應視點而有所不同。

因為不清楚受傷程度是件苦惱的事。

有數字出現嗎？



▲擊中敵人會有數字出現，這個是非常便利的方法。

跟前作一樣同是有數字出現！

活生生的怪獸～有三種類新發表!!

「FF Ⅶ」中登場的怪獸全部是以多邊形描繪的。以下介紹是由 WIRE FLAME 製作而成充滿動感的 TEXTURE 畫面。根據 SQUARE 透露，遊戲中預定大概有二百種類以上的怪獸登場。而且每一種怪獸最少限度有四種類以上的動作形式提供。

如此看來，《FF》的怪獸持有各式各樣的特殊攻擊令到遊戲的樂趣何止百倍！



拿着三叉長矛的龜形怪獸。由於外貌類似烏龜，因此想必在水池範圍出現。而且牠的頭可以自由伸縮，形像十分古怪。

擁有鋒利無比巨鉗的蟹狀怪獸。由於外貌酷似蟹，因此多是在海洋及山川間潛伏。那麼吐出泡沫進行攻擊是錯不了的。當然也可以使用巨鉗攻擊敵人。

背上全是尖刺的圓鼓鼓怪獸。由於身材肥胖最適宜身體攻擊。背上的尖刺也有可能飛出向主角們攻擊。另外會否有拿着尖刺向人刺去的情形出現嗎？

向 SQUARE 詢問 !!

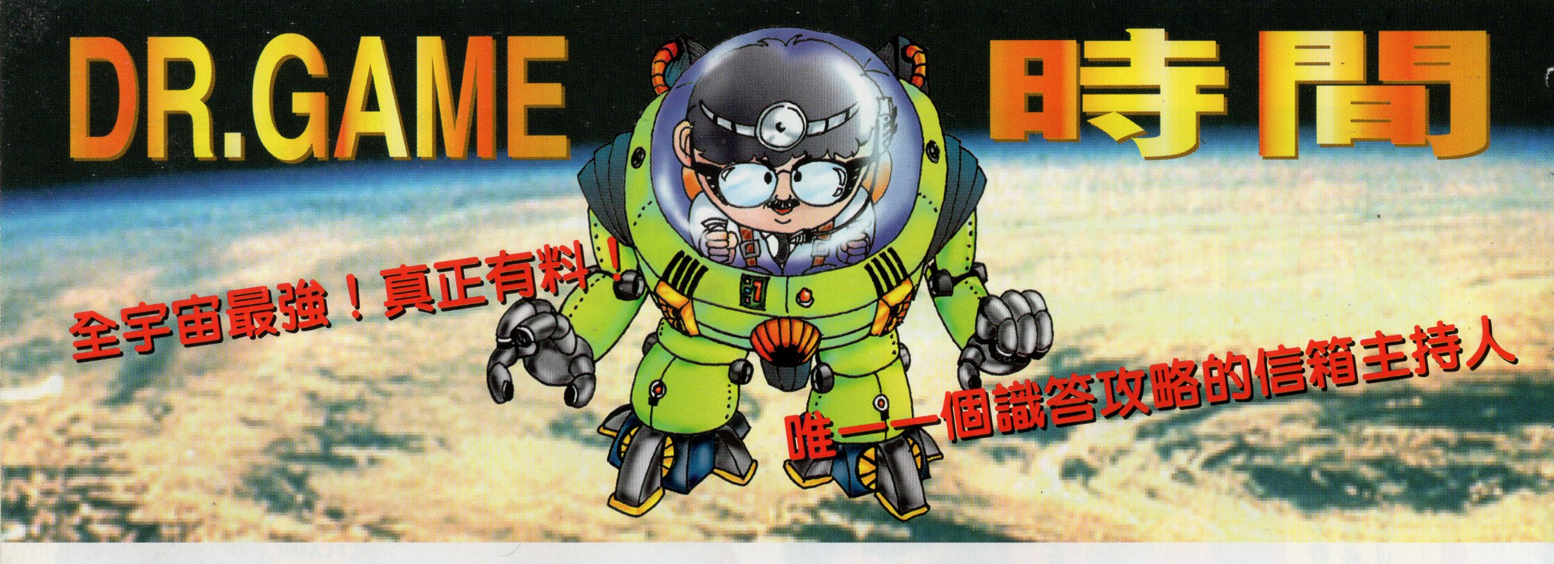
系列中的耳熟能詳怪獸會否登場嗎？

Q：波姆及比希摩斯等怪獸在今次遊戲中也有登場嗎？

A：出現的話便會出現。在系列中共通的怪獸要達到某些條件才會登場。

由於今次遊戲中的怪獸預定均以多邊形演出，因此由甚麼怪獸登場也是遊戲的樂趣之一……。

假如出現的話便會出現呢！



最近到各售買遊戲的商場巡視，發覺有很多值得向大家推介的遊戲。首先如果大家都是《機動戰士》的擁躉，一定正在打緊或已經打爆新的 PLAY STATION (PS)遊戲《機動戰士 VER. 2.0》。這個遊戲比第一集有了很明顯的改進，而更是機動戰士高達十五週年的紀念版。相信大家「高達迷」都知道這個 GAME 的限定紀念版已經推出。初推出時商店的售價是港幣一千二百元，而這個紀念版在日本售價是九千八百円折回港幣七百二十元，但這個紀念版連日本都甚為缺貨，因為我 DR. GAME 在日本的線人打長途電話告訴本人，在這隻紀念版售買的當日，親眼見到有很多從香港來的水貨佬在「新宿」一帶的遊戲店掃貨，所以大家最近如果曾去過灣仔「數字商場」、「高X商場」、「荃豐商場」及「好景商場」也看見有很多這個遊戲的紀念版。最近有某刊物曾報道全港分配不到一百隻「紀念版」，所以估計價錢會炒至二千元，邊會咁呢？其實有很多水貨已經到港，想買平貨的「高達迷」可試試到「荃豐商場」的「XX星商店」問問，他們只買七百元，十分抵。我 DR. GAME 也買了兩盒：一盒收藏、一盒玩，為甚麼那樣破費，因為我 DR. GAME 可用港幣四百七十元買一盒，羨慕嗎？連批發也不能以此價錢取貨。嘻！嘻！另外我 DR. GAME 在這裡提醒一些擁護玩「正版」遊戲的讀者，因為那些無恥、賊一樣的商人不斷翻版「PS」及「SATURN」的遊戲，導至很多「正版」的遊戲已沒有商人入貨，想玩「正版」只好託遊戲店代訂或託朋友在日本旅遊時買，我亦為此事十分氣憤。最近因海關加強抽查翻版，所以那些無恥的翻版商人修改了在「PS」遊戲盒上的標誌，以為可以瞞天過海，我想海關一定不會就此罷休；無恥翻版商人你們不要那麼開心，我已經把你們的大名及地址抄下，將會傳真到日本各遊戲商直至翻版失踪為止。希望到時大家都可以用較廉宜及合理的價錢玩到「正版」的各類遊戲，更可達至尊重他人知識產權的目的。最後向大家推薦一個近期較為新穎的「PS」遊戲——《TOKYO INSECT ZOO》。這款遊戲比較著重你的豐富想像力來創造一個生動的故事，畫面的空間全部都以 3D POLYGON 形式來表達，畫工也算美麗，而這隻遊戲在「高登商場」的「錫X電子公司」只買三百元十分抵，快去搶購吧！

XYZ：

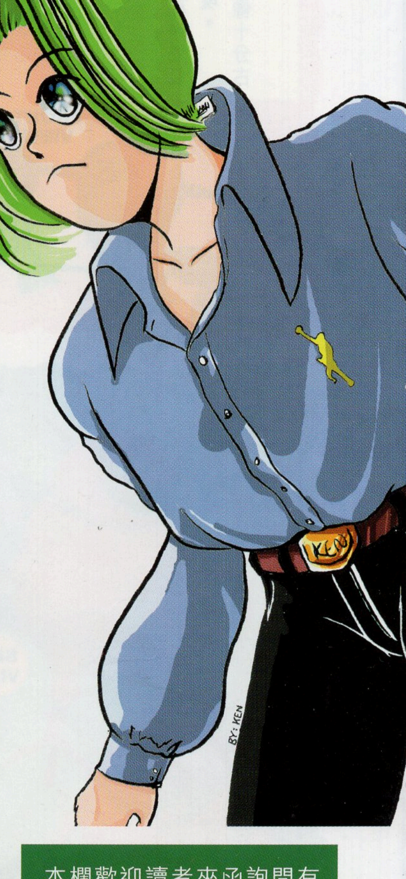
你問在《勇者鬥惡龍Ⅵ》當有了職業後如何能快速升級？有冇搞錯當然是不斷戰鬥將技值不斷提升啦！

足球迷亞基：

你想知道超任《SANKYO FEVER》的中文名，這隻遊戲的中文名叫《本家彈珠機》。另外，你又問 SATELLAVIEW 套裝那時會出售，要幾多錢？這個套裝已經推出，但在香港冇得買真係可惜呀！

養龍的人，陳加星、小王、土星人：

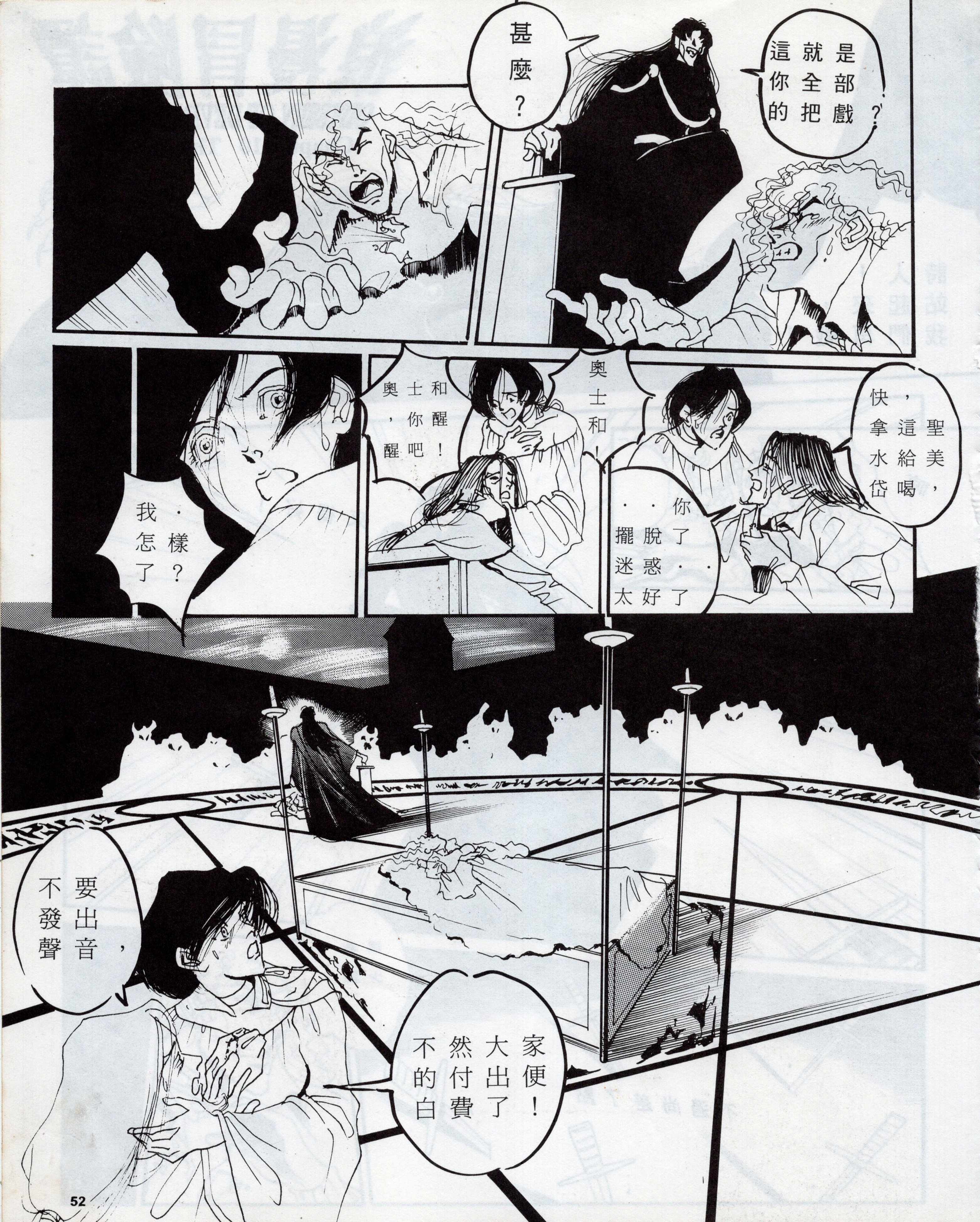
兩類敵人「タラバガニ」和「じんめんガニ」可以買到比其他怪獸來得高的價錢，因此開始時最好只和這兩類怪獸戰鬥，以這種的方法先將賺到的錢用來買強的武器和防具，然後才裝備自己，跟著就可以開始收集小龍所需要的食物。在濕地帶最好與其戰鬥的敵人：一•餵食用——「かわぶた」、「しゃちほこつかい」。二•銷售用——「タラバガニ」、「じんめんガニ」。在濕地帶最好不要與其戰鬥的敵人：「ガマつかい」、「でんきガマ」、「ガスガマ」。而可賣得高價的敵人：第一層——「ドラゴンゾンビ」，第二層——「オカマッコウ」、「スナクジラ」，第三層——「チシンチョン」，第四層——「ベビーモス」，第五層——「ヤンボマーボ」。



本欄歡迎讀者來函詢問有關進行各類電視遊戲時所遭遇之各大小難題。

來信請寄：荃灣海盛路9號有線電視大廈30樓《Dr. GAME 時間》收

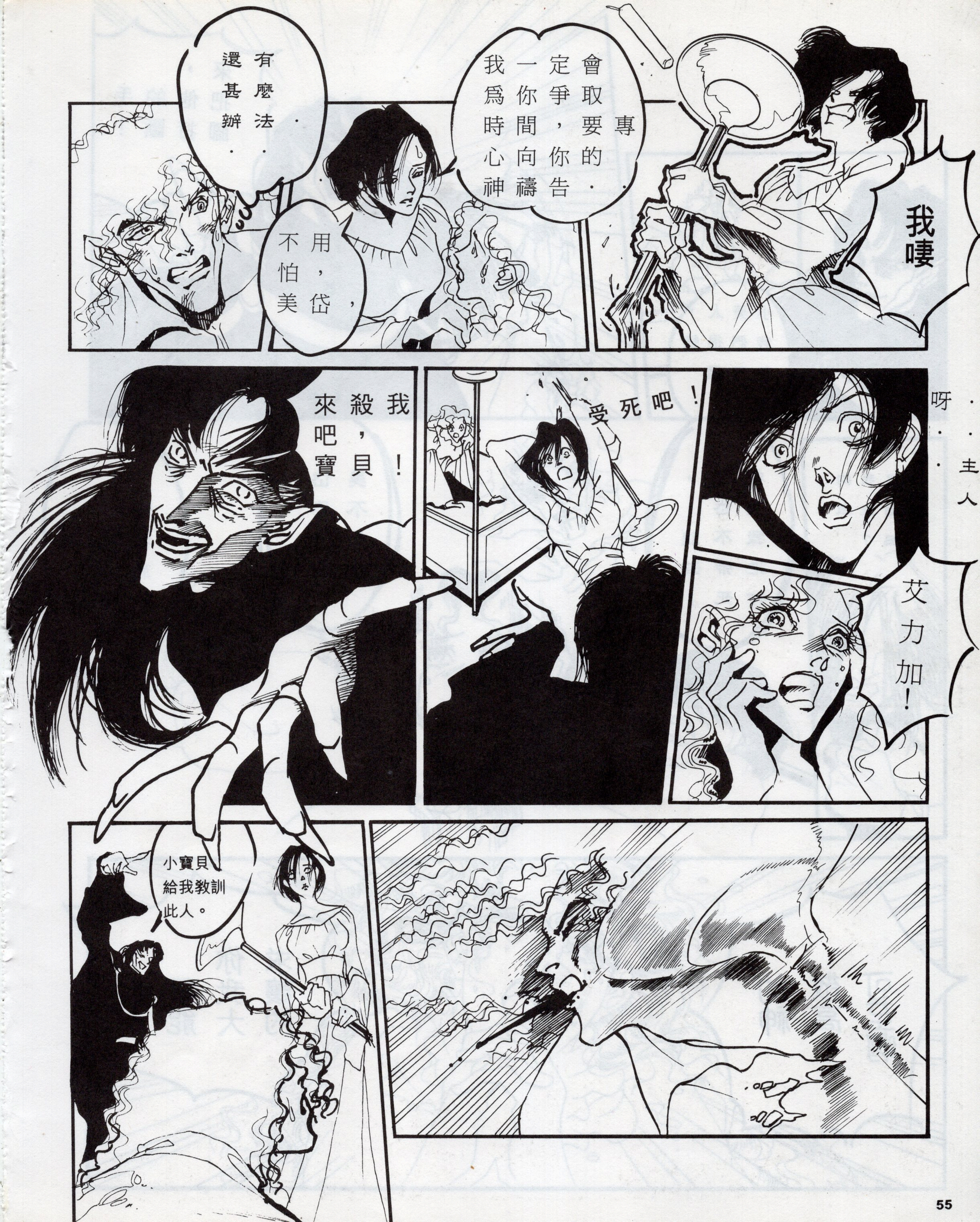

浪漫冒險譚
ODYSSEY OF DEVIN THE BARD
Chapter 10 The End
詩人！
站起來，
我們再戰！
原作：艦長
作畫：謝寶裕
協力：李智文
哼
來得好！
還差少許．．．
不過尚差了點


這就是你全部的把戲？
甚麼？
聖美，，這給喝快拿水岱
奧士和！
……你擺脫了迷惑……太好了
奧士和，你醒醒吧！
我．怎樣了？
不要發出聲音，
不然大家的付出便白費了！



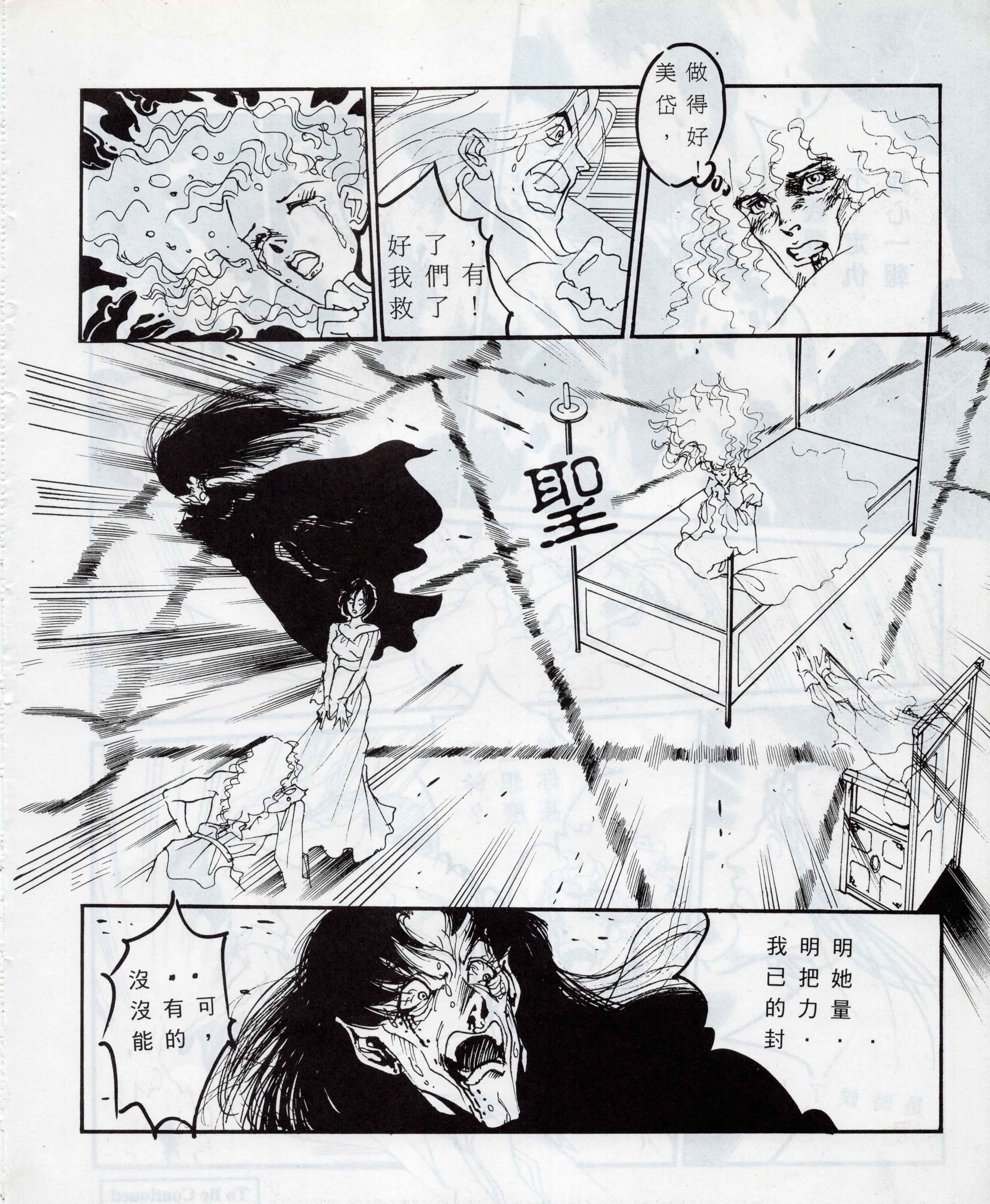
放心，我一定會讓美岱醒來的！
嘿嘿，為何你的眼神仍這麼堅定？
我快沒耐性了，快屈服吧！
美岱 美岱
你忍耐一下，
等會那些不潔物便會吐出來
很快，
我的小寶貝，你在做甚麼啊？
好了！
EN LIGHT MA GA EN LIGHT SI E IE


星？的．
芒印才劍．
五封剛飛
永遠的封起來吧，
吸血鬼！
害帝．
厲，這．
太了汶人
成功了!!!
咏咏!
不用怕
美岱，
沒事了!
如果你不是
把魔力耗盡，
相信你也可
把我封上
一至兩年。
真可惜，
詩人！
但現在，
對我完
全無效！



我嘍
會專心向你禱告．．
取的
要你
我為你爭取時間，一定要專心向你的神禱告．．
有甚麼辦法．．
還甚辦
不用怕，美岱，
呀．．主人
受死吧！
我來殺我吧，寶貝！
艾力加！
小寶貝
給我教訓
此人。


小美人，我們很快便可繼續．．
來，把他的手腳打斷！
天啊，難道我的計劃失敗了嗎？
救我，美岱，我不想把帝汶打死！
美岱，不要放棄信念！
呀，我不想就此死去！
你！
顯能
你我大
求讓的
的神
敬高！
可至啊

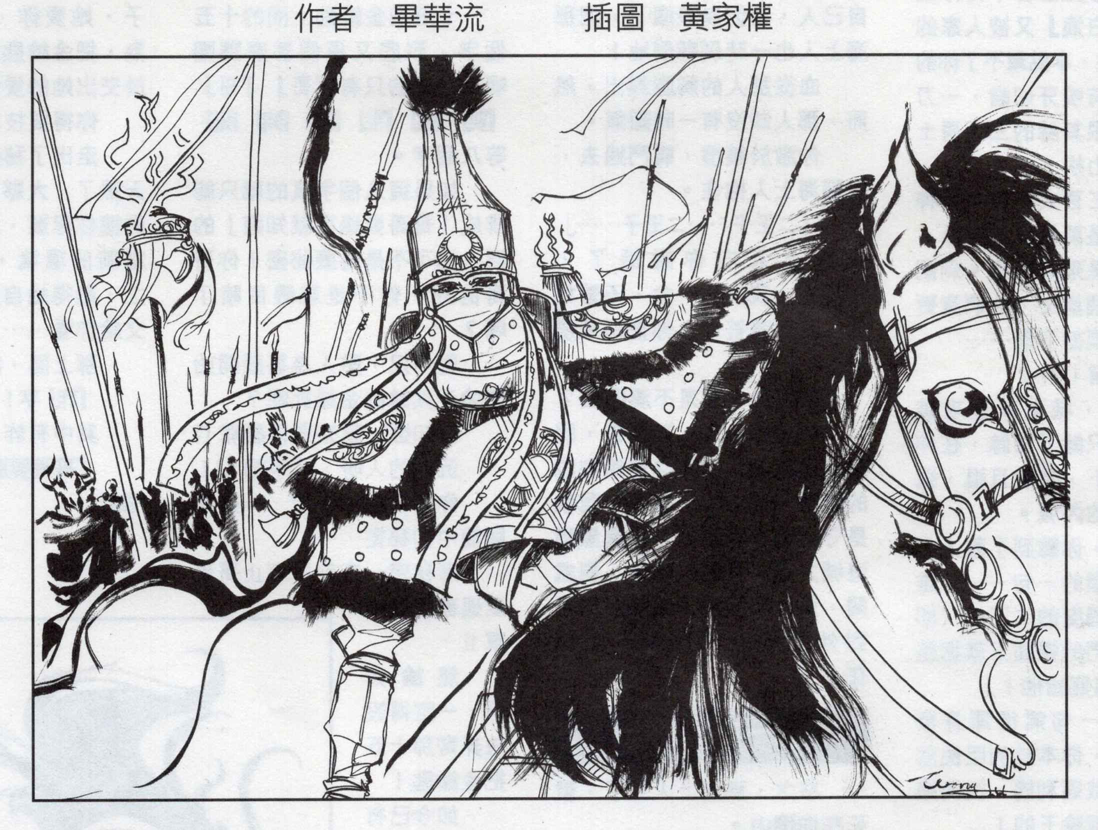

做得好！美岱，
好了，我們有救了！
聖
我明明已把她的力量封・・・
沒・・沒有可能的，


我不甘心，我一定要報仇！
我一定……
奧士和，你想幹甚麼？
是時候了！
To Be Continued

十五把金鑰匙

銀新月王子歷險故事之十——《危城逃生》

作者　畢華流　　插圖　黃家權



前文提要：你跟皇宮的侍衛長柴龍重遇，更適時的聯合他攻進了黑貓港，在殺死一頭會噴毒水的魔獸之後，本來可以得來第九把金鑰匙，然而，這把金鑰匙却離奇失踪了！令它失踪的當然就是你的敵人了。而大概也是同一個敵人，設下陷阱，讓你和柴龍輕易的攻進黑貓港城，再予以包圍。這敵人，到底又會是誰……

幪面王

包圍着黑貓港城的，少說也有萬多軍兵，對了，萬多個國度的勇士。

為首的是一個用織錦幪頭的人，他身後面跟着的就是藍鬍子——殺死你哥哥的兇手！

你則跟柴龍、黑麗，以及幾個忠心於你的勇士，站在黑貓港城的城頭，看着幪面人和他的軍兵。

「你們的國度是滅亡了！」藍鬍子策馬揚鞭，單騎而出，大叫，「老皇帝和大皇子已死，二王子你也就無謂抵抗了！你的不少臣民已然投降了給我們這位——幪面王!!」

幪面王!?

「嘿！」你冷笑，「甚麼幪面王！你們這些人連個普通常識都沒有！王是甚麼!?王是上天所選立的大賢，給予他統治萬民的任務，以彰顯上天之德，這王有着幪臉的道理嗎……唷！不好！」

原來，說到這裏，那幪面王竟然祭出那神兵『廻龍』，要把你絞殺！

如果你沒有得來『白浪』的話，那一天，不單止你身首異處，你的黑麗、柴龍等人，都會結束性命，而你的國度也從此沉淪……

鏗一聲，『白浪』出鞘，頂住了『廻龍』

「給我攻城！」幪面王大叫(他的聲音好怪，似乎是揑着喉嚨說話，生怕人認得他的聲音似的)，「統統給我殺！一個

不留！」

屠城

萬多個軍兵，和應着他們的幪面王，同時間挺身而上，攻城。

城裏面呢？則是你和柴龍等三百勇士。

三百人對萬多人！

當時的形勢已容不得你細想。你的『白浪』又被人家的『迴龍』絆住，半點幫不了你的忙，你就只有咬牙切齒，一刀一槍的，就跟其餘的三百勇士一樣，只有力拼。

然而，三百人不管有多神勇，都不會是萬多人的對手。

對手更是殘忍不已。剁翻了你這邊一個勇士，他們竟更連隨把他的頭割下來……

一個不留！！？？

不一會，城東就被攻破了，三百人只餘下百餘，在你的大盾保護下，且戰且退，退了到黑貓港的內城。

這當兒，你聽到了敵人之中傳出這麼樣的一句——「誰要是殺死前國度的二王子（即你！），我們的幪面王就把整個黑貓港城賞賜給他！」

你被這一句氣得渾身發抖。看起來，你本來的臣民就是因為受到威逼利誘，從而追隨這個甚麼幪臉王的！

接下來，敵人的攻勢就只有更烈。

又過了一刻鐘左右，你這一邊就只餘下一百人不到。敵人實在太多了！

一個不留……

意想不到的拯救

正戰鬥間，你忽然瞥見那一個控制毒水魔獸籠車的海上人，就是被你饒過不死的那人。他被圍住在你們三百人這一夥裏面，一時不得其便，未有回到他們的同夥隊中。

「你這人！」你伸起劍（普通的軍劍）指向他，叫道，「你——你走吧！」

原來，殺得性起的你，有好一會，是想把他也殺掉的。

你示意一些勇士，讓出路來，讓那海上人離開。

然而，夠詭奇的事發生了，那海上人要回到他自己人當中——敵人除了追隨幪面王的國度軍兵外，當然還有海上人了——詭奇的是，那些所謂自己人，竟因為殺瘋了，把那海上人也一時剁翻倒地！

血從那人的胸膛濺出，然而，那人却沒有一時斷氣。

你激於義憤，戰鬥過去，把那海上人抱住。

「二王子……二王子……」那海上人向你說話了，「我……我欠你一命，不管如何，我要報答你，你把耳朵湊過來！」

湊過去？還是不湊過去？

你沒有多想，湊過去，聽到了那海上人臨死之前給你説的這麼一句：「二王子，我就是守衛毒水魔獸的，攻進黑貓港城之後，我閒來無事，到處闖，竟被我發現了黑貓港城通到外面的一條秘道，它就在……」

謎一樣的語句

卒之，那海上人死了，就死在你懷中。

然而，他却到底指引了你逃出危城的道路，那會是，上天的暗助吧？

你，黑麗，柴龍，還有二十來個忠於你的勇士，在黑貓港城的秘道之中，繼續前進，那海上人的屍身你叫人背負着，要好好的埋葬他。（你這舉動感動了你的勇士）

那秘道積了約莫三尺的水，你們走得很辛苦，柴龍更是要綣曲起身子，十分狼狽。

你就不時幫忙着黑麗，因為在剛才的戰鬥之中，她受了點傷。

一邊走，你就一邊悲從中來——

看起來，父王已經跟大哥一樣，已然遇害了……

國家也已經分裂，仍然忠心的人，不多！

國家的敵人，就是那幪面王和藍鬍子一夥，不單止勢力強大，更十分殘忍!!

想不到，你離京一行進行冒險，就發生那麼多事！

十五把金鑰匙上面的十五個字，到底又是個甚麼謎團呢？已知的只有『哥』『哥』『要』『遇』『害』『就』『知』『道』等八個字。

如果這八個字真的就只能排成「哥哥要遇害就知道」的話，那可不是甚麼秘密！你哥哥的死，你不是親眼目睹了嗎？

更何況，敵人為甚麼開始要偷走其餘的金鑰匙呢？

就知道，就知道甚麼呢!?

沉睡的人呀，醒來吧！！！

你在秘道一邊走，一邊啄磨箇中的秘密……

那秘密一定就不單止哥哥要遇害那麼簡單!!

無論如何，一定得設法弄齊那十五把金鑰匙！

如今已有八把，還有七把……

要解破五個秘密，殺死四頭魔獸，得來三件寶物，抗擊兩個入侵，贏來一位公主的愛情……

公主的愛情!?

對了，黑麗！黑麗她就有一把仍未交給你的金鑰匙！

那末，黑麗竟然會是一位公主嗎？

公主不公主，你不多想了，你只想知道，黑麗仍未交給你的那一把金鑰匙上面，會是個甚麼字!!

「黑麗！」你叫喚她。

你知道，她的金鑰匙對於她，意義會是甚麼。她是個女子，她愛你，她大概就會以為，把金鑰匙交了給你，就等於交出她的愛情……

你得要技巧一點。

走出了秘道之後，發覺又天黑了，大夥兒都疲倦不堪。你摟住黑麗，向她柔聲的解釋當前的環境，好言相勸，卒之，勸得她自願把她的金鑰匙交給你看……

那上面，赫然是個——

『詐』字！

其中有詐！！!???

『哥哥要遇害就知道』——『詐』！

（未完待續）



SCHEDULE

新遊戲發售日

PLAY STATION

3月發售的遊戲

15日 BLOOD FACTORY <INTERPLAY> 5800円
15日 ZORK I <翔泳社> 5800円
15日 實況足球 <KONAMI> 4800円
15日 火焰專業摔角 IRON SLAM '96 <HUMAN> 5800円
15日 阿迪娜之家庭遊戲 <ATHENA> 5800円
22日 WIPE OUT <SCEI> 5800円
22日 MELTY LANCER <IMAGINEER> 5800円
22日 ROAD RASH <EA VICTOR> 5800円
22日 AIR MANEGIMENT '96 <光榮> 8800円
22日 WINING POST 2 <光榮> 9800円
22日 Q 版賽車 <TAKARA> 5800円
22日 D X 人生遊戲 <TAKARA> 5800円
22日 吞食天地 II ～赤壁之決戰～ <CAPCOM> 5800円
22日 BIOHAZARD <CAPCOM> 5800円
22日 宇宙豪商傳爆裂商人 <ASTECH TWO ONE> 5800円
22日 HYPER FINAL MATCH TENNIS <HUNAN> 5800円
22日 大盜伍佑衛門～打倒宇宙海賊～ <KONAMI> 5800円
29日 TIZ~TOKYO INSECT ZOO~<GENERAL ENTERTAINMENT> 5800円
29日 DEFCON 5 <MULTI SOFT> 4800円
29日 飛鳥 120% SPECIAL <FAMILY SOFT> 5800円
29日 鐵拳 2 <NAMCO> 5800円
29日 泡泡龍方塊 2 <TAITO> 5800円
29日 GRADIUS DX <KONAMI> 5800円
29日 三國志英傑傳 <光榮> 8800円
29日 信長之野望 • 天翔記 <光榮> 9800円
29日 真實足球 <NAXAT> 5800円
29日 KILLING ZONE <NAXAT> 5800円
29日 NUPA <TOMY> 4800円
29日 天使濃情 SPECIAL <光榮> 7800円
29日 機動戰士高達 VER 2.0 <BANDAI> 6800円
29日 機動戰士高達 VER 2.0 LIMITED EDITION <BANDAI> 9800円
29日 大戰略 PLAYERS SPIRIT <OZ CLUB> 7800円
29日 俄羅斯方塊 X <BPS> 5800円

4月發售的遊戲

12日 DEAD HEAT ROAD <日本物產> 5800円
12日 PLAY STADIUM <BANPRESTO> 5800円
12日 RING OF SIAS <ATHENA> 6800円
19日 OVER DRIVING DX <EAV> 5800円
19日 DOOM <SOFT BANK> 價格未定
19日 ESPN STREET GAMES <SCEI> 價格未定
19日 戰球王 <RISE> 5800円
19日 MOTOR TOON GRANDPRIX 2 <SCE> 5800円
26日 WOLF FANG 空牙 2001 <XING ENTERTAINMENT> 5800円
26日 GALAXIAN 3 <NAMCO> 5800円
26日 J LEAGUE VIRTUAL STADIUM '96 <EAV> 5800円
26日 THE LOGIC MASTER <TEAM BUGHOUSE> 5800円 (預價)
26日 IREM 街機經典 <I'MAX> 5800円 (預價)
26日 心跳回憶 PRIVATE COLLECTION <KONAMI> 3800円
26日 信長疾風記憶 <BPS> 5800円
下旬 俊馬之榮冠 <ISLAND CREATION> 5800円
下旬 太陽之尾巴 <ARTDINK> 5800円 (預價)
下旬 THE 心裡遊戲 <VISIT> 5800円
下旬 洛克人X 3 <CAPCOM> 5800円
下旬 新世界七大文明 <ASMIK> 5800円 (預價)
下旬 JAMPING FLASH 2<SCE> 5800円 (預價)
月中 SLAM DRAGON <JALECO> 5800円
月中 DISK WORLD <MDEIA ENTERTAINMENT> 5800円 (預價)
月中 GALAXY FIGHT <SUN SOFT> 5800円
月中 遊戲之達人 2 <SUN SOFT> 8900円
月中 DOUBLE DRAGON <URBAN PLANT> 5800円
月中 ADVANCED V. G. <TGL> 6800円
月中 極秘計劃追踪 UFO <日本 CLARY BUSINESS> 7800円
月中 真實高爾夫球 <NAXAT> 5800円
月中 PACHI PACHI SAGA <TEN 研究所> 5800円
月中 THE HIVE WARS <KSS> 6800円
月中 POTESTAS <NEXUS INTERACT> 6800円
月中 NEO PLANET <MAP JAPAN> 6800円 (預價)
月中 麻雀上手 <CAPCOM> 4800円
月中 足球小將 J GET IN THE TOMORROW <BANDAI> 5800円
月中 CRITICOM <VIC 東海> 5800円

5月發售的遊戲

3日 土屋圭市＆板東正明首都高門車 <BPS> 5800円
10日 X-COM 未知之侵略者 <SPECTRUM HOLOBYTE JAPAN> 5800円
10日 花札畫廊 戀戀物語 <I'MAX> 5800円 (預價)
24日 EPS 仲間由紀惠 <ANTINOS RECORD> 3800円 (預價)
24日 EPS 角田智美 <ANTINOS RECORD> 3800円 (預價)
24日 EPS 森川由紀子 <ANTINOS RECORD> 3800円 (預價)
24日 EPS 水谷績子 <ANTINOS RECORD> 3800円 (預價)
24日 EPS 山谷知亞 <ANTINOS RECORD> 3800円 (預價)
24日 設計衛門 PLUS <ATHENA> 5800円 (預價)
24日 THUNDER HAWK II <VICTOR ENTERTAINMENT> 6800円
31日 鋼球 TRUE PINBALL <GAGA COMMUNICATIONS> 5800円
31日 EXTREME POWER <PROFIRE> 5800円 (預價)
31日 明星誕生鈴木由美惠 <ALLUMER> 5800円
31日 Q-IN <MEDIA ENTERTAINMENT> 5800円 (預價)
31日 迷宮創造者 <EAV> 6800円
月中 PILE UP MARCH <PROCEED UNI> 5800円 (預價)
月中 CHESS MASTER <ALTRON> 6800円 (預價)
月中 RETURN TO ZORK <BANDAI VISUAL> 6800円
月中 RACE DRIVIN'A GO ! GO ! <TIME WARNER INTERACTIVE> 5800円 (預價)
月中 繪畫邏輯 2 <SUN SOFT> 4980円 (預價)
月中 FEDA REMAKE <YANOMAN> 價格未定
月中 出世麻雀 大接待 <KING RECORD> 5800円 (預價)
月中 CREATER SHOCK <DATA EAST> 5800円
月中 圍棋 <ASCII> 6800円
月中 愛天使小說 <KSS> 5800円 (預價)
月中 TENSION <VAP> 5800円
月中 VADIMS <SOFT BANK> 價格未定
月中 CIRCUIT BEAT <PRISM ARTS> 5800円
月中 徹萬 SPECIAL <NAXAT> 4800円
月中 龍珠Z 偉大的龍珠傳說 <BANDAI> 5800円
月中 北斗之拳 <BANPRESTO> 價格未定
月中 磚撞 利當之逆襲 <ISLAND CREATION> 5800円 (預價)
月中 3 D 高爾夫球 (暫名) <KONAMI> 5800円

6月發售的遊戲

7日 V-SPIKE <IMAGINEER> 5800円
21日 極大道棋 <每日 COMMUNICATIONS> 5800円 (預價)
28日 OVER BLOOD <RIVER HILL SOFT> 5800円 (預價)
下旬 時空少女與忍者疾風 <TAITO> 6800円 (預價)
下旬 C 1 CIRCUIT <INBECS> 5800円 (預價)
月中 K-1 GRANDPRIX <XING ENTERTAINMENT> 5800円
月中 明星雀士 II LIMITED <JALECO> 7800円 (預價)
月中 哥普羅～魔幻槍～ <TAKARA> 5800円 (預價)
月中 LONE SOLDIER <VIRGIN INTERACTIVE> 5800円 (預價)
月中 KING'S FIELD III <FROM SOFT WARE> 6300円
月中 SHOCK WAVE (暫名) <E A VICTOR> 5800円
月中 超時空要塞 DIGITAL MISSION VF-X <BANDAI VISUAL> 6800円
月中 LITTLE BIG ADVENTURE <E A VICTOR> 5800円
月中 CITY BRAVO ! <ALTRON> 價格未定
月中 亞特蘭大奧運會 <KONAMI> 5800円
月中 MASTERS 遙遠的奧加斯達 <SOFT BANK> 價格未定
月中 波波羅克拉斯物語 <SCE> 價格未定
月中 安藤滿之麻雀亞空間殺法 <J WING> 6800円 (預價)
月中 武豐之生育賽馬 (暫名) <JALECO> 價格未定
月中 雨月奇譚 (暫名) <TONKIN HOUSE> 5800円
月中 時空探偵D D <ASCII> 6800円 (預價)

7月發售的遊戲

5日 STUDIOP <AGENDA> 5800円 (預價)
下旬 VIRTUAL 飛龍之拳 <CULTURE BRAIN> 5800円
月中 SONIC WING SPECIAL <MDEIA QUEST> 6800円 (預價)
月中 風雲悟空忍傳 <ACOM> 價格未定
月中 洛布布 CUBE <DATAM POLYSTAR> 4800円
月中 恐怖新聞 <YUTAKA> 5800円 (預價)
月中 TRANSPORT TAICOON <伊藤忠商事> 價格未定
月中 THE OPEN GOLF <BANPRESTO> 價格未定
月中 TUNNEL (暫名) <GAGA COMMUNICATIONS> 5800円 (預價)
月中 校園恐怖傳說 S <BANPRESTO> 價格未定
月中 東亞 PLAN 射擊經典 VOL. 1 <BANPRESTO> 價格未定
月中 SLAM JAM '96 <BMG VICTOR> 價格未定
月中 黃昏之敍情詩 <TONKIN HOUSE> 5800円
月中 KURURIN PA ! <SKY THINK SYSTEM> 價格未定

8月發售的遊戲

月中 謎王 <BANDAI VISUAL> 5800円 (預價)
月中 MEGATUDO 2096 <BANPRESTO> 價格未定
月中 HARM FULL PARK <SKY THINK SYSTEM> 價格未定
月中 VANDAL HART <KONAMI> 5800円
月中 釣魚日記 <小學館> 6800円 (預價)

9月發售的遊戲

月中 QUANTUM GATE <GAGA COMMUNICATIONS> 價格未定
月中 VIPER (暫名) <GAGA COMMUNICATIONS> 價格未定
月中 究極之倉庫員 <伊藤忠商事> 價格未定
月中 去吧 ! XCHOLOGY <POLYGRAM> 價格未定
月中 幻想波子機豪華版 <VAP> 價格未定
月中 GO 2 PROFESSIONAL (暫名) <每日 COMMUNUCATION> 價格未定
月中 SPEED KING <KAONAMI> 5800円

10月以後發售的遊戲

年尾 迷尼四驅門車 (暫名) <BPS> 5800円 (預價)
12月 FINAL FANTASY VII <SQUARE> 5A800円

CONTINUE ON NEXT PAGE

SCHEDULE

96 年發售的遊戲

春季 MEAL PLANA <GAST> 價格未定
春季 ASSULT RIGS（暫名）<SCEI> 價格未定
春季 3D REMINGS <SCEI> 價格未定
春季 刻命館 <TECMO> 5800円
春季 天使畫廊 少女的來歷 <COCONUTS JAPAN> 價格未定
春季 阿路納姆之翼 <RIGHT STUFF> 價格未定
春季 華業 CROSS WORLD（暫名） <HARTYROBIN> 價格未定
春季 PAL 神犬傳說 <東化新社> 價格未定
春季 斯拉林劇場（暫名） <東化新社> 價格未定
春季 AIR ASSAULT <SCEI> 價格未定
春季 THE KING OF FIGHTERS '95 <SNK> 價格未定
春季 侍魂 斬紅郎無雙劍 <SNK> 價格未定
春季 REAL BOUT 餓郎傳說 <SNK> 價格未定
春季 魔域戰士 <CAPCOM> 6800円
春季 X-MEN <CAPCOM> 6800円
春季 JOHNNY BAZOOGA <COCONUTS JAPAN> 價格未定
春季 天使畫廊 限定版 <COCONUTS JAPAN> 價格未定
春季 九龍風水傳 <SCE> 價格未定
春季 異星人 TRILOGY <ACCLAIM JAPAN> 價格未定
春季 CRW / COUNTER REVOLUTION WAR <ACCLAIM JAPAN> 價格未定
春季 RISE OF THE ROBOT 2 <ACCLAIM JAPAN> 價格未定
春季 大穴競艇（暫名） <SETA> 價格未定
春季 喝采物語（暫名） <SETA> 價格未定
春季 TOP GUN : FIRE AT WILL<SPECTRUM HOLOBYTE JAPAN>價格未定
春季 TOTAL NBA '96（暫名） <SCEI> 價格未定
夏季 必勝老虎彈珠機攻略法 <ISLAND CREATION> 價格未定
夏季 NOEL <PIONEER LDC> 價格未定
夏季 螢火蟲 <PIONEER LDC> 價格未定
夏季 東京 SHADOW <TAITO> 價格未定
夏季 GALLOP RACER <TECMO> 價格未定
夏季 SEABASS FISHING <VICTOR ENTERTAINMENT> 價格未定
夏季 貝洛迪森巴戰記翼之勳章 <SCE> 價格未定
夏季 ARC THE LAD 2 <SCE> 價格未定
夏季 LAKE THE MASTERS <SCE> 價格未定
夏季 女主角之夢 <MAP JAPAN> 價格未定
夏季 名探偵 STEEL WOOD（暫名） <IDEA FACTORY> 5800円（預價）
夏季 BELTLOGGER 9 <元氣> 價格未定
夏季 SPEED DRIVER（暫名） <MIZUKI> 價格未定
夏季 GUNSHIP 2000 <SPECTRUM HOLOBYTE JAPAN> 5800円
夏季 FISH EYES <PACK IN VIDEO> 價格未定
夏季 SIM CITY 2000 <ARTDINK> 價格未定
夏季 CLIM CRACKER 2 <SCE> 價格未定
夏季 專業麻雀極（暫名） <ATHENA> 價格未定
夏季 流浪劍心（暫名） <SCE> 價格未定
夏季 食卓之騎士們 <MEDIA WORKS> 5800円
夏季 戰亂 <ANGEL> 價格未定
夏季 SPECTRAL TOWER <IDEA FACTORY> 5800円
夏季 SUPER SHOT THE GOLF <VICTOR ENTERTAINMENT> 價格未定
夏季 KING OF BOXING <VICTOR ENTERTAINMENT> 價格未定
夏季 WILD ARMS <SCE> 價格未定
夏季 啫喱方塊通（暫名） <COMPILE> 價格未定
夏季 亂馬 1/2 武鬥之復興 <小學館> 6800円（預價）
夏季 結婚 <小學館> 6800円（預價）
秋季 BATTLE BUG'S <電腦工場> 價格未定
秋季 TECMO 美式足球（暫名） <TECMO> 價格未定
秋季 MELT（暫名） <MAP JAPAN> 價格未定
秋季 春風戰隊 V FORCE <VING> 價格未定
秋季 ENEMY ZERO <WARP> 價格未定
秋季 同級生麻雀（暫名） <YUMEDIA> 價格未定
秋季 SHAPE UP GIRL（暫名） <J. WING> 5800円（預價）
秋季 RAGNACULE <SME> 價格未定
秋季 CAT THE RIPPER <TONKIN HOUSE> 5800円
秋季 金田一少年之事件簿（暫名） <講談社> 5800円（預價）
冬季 阿麗斯 <GRAMS> 價格未定
年中 DINAMIGHTKING <A COM> 價格未定
年中 五十嵐先生之天空高爾夫球 <JOLDAN> 價格未定
年中 HYPER TOUR <3D> 價格未定
年中 TIE BREAKE <BADY> 價格未定
年中 零式四驅 DOOZY-J（暫名） <MEDIARING> 價格未定
年中 惡魔城 X 月下之夜想曲 <KONAMI> 價格未定
年中 APACHE（暫名） <GAST> 價格未定
年中 火龍娘－柳判官－（男性版） <GAST> 價格未定
年中 HOME DOCTOR（暫名） <SUCCESS> 價格未定
年中 TEAM 47 GOMAN <COCONUTS JAPAN> 價格未定
年中 無地無用！登校無用 <XING ENTERTAINMENT> 價格未定
年中 加油森川君 2 號（暫名） <SCE> 價格未定
年中 美少女夢工場 夢現之妖精 <SCE> 價格未定
年中 STRIKERS 1945（暫名） <SCE> 價格未定
年中 彈珠機俱樂部 <ISC> 價格未定
年中 LIPROS <VISUAL ARTIST OFFICE> 價格未定
年中 兵蜂 不可思議之大陸 <KONAMI> 價格未定
年中 火龍娘－高悠環－（女性版） <GAST> 價格未定
年中 MONSTER FARM <TECMO> 價格未定
年中 SUPER CASINO SPECIAL <COCONUTS JAPAN> 價格未定
年中 MOTOCROSS（暫名） <COCONUTS JAPAN> 價格未定
年中 NAMO MUSEUM VOL . 3 <NAMCO> 價格未定

發售日未定的遊戲

世界地圖的看法 '96 <SCE> 價格未定
英語之鐵人 <SCE> 4800円（暫名）
必殺彈珠機中心 <SUN SOFT> 6800円
UN STACK <SYSTEM CREAT> 4800円（暫名）
對決！量話天堂 <OCTAGON ENTERTAINMENT> 4800円（暫名）
靈氣攞回廊 <PRESTAGE> 5800円
上海 GREAT MOMENTS <SUN SOFT> 6800円
VIEW POINT <EA VICTOR> 5800円
NBA LIVE '96 <EA VICTOR> 5800円
CHAOS CONTROL <VIRGIN INTERACTIVE> 5800円
NBA JAM TOURNAMENT EDITION <ACCLAIM JAPAN> 5800円
ALONE IN THE DARK 2 <EA VICTOR> 5800円
怪獸戰記 <PRODUCE> 5800円
SUPER 301 S.Q.（暫名） <日本物產> 5800円
OMEGA BOOST <SCE> 5800円
賽車小英雄 <TOMY> 5800円（暫名）
RAY TRACER <TAITO> 5800円（暫名）
亞人傳 <VISUAL ARTIST OFFICE> 價格未定
WING COMMANDER Ⅲ <EA VICTOR> 價格未定
美式足球 '96 <ACCLAIM JAPAN> 5800円
1950 AMERICAN DREAMS <SCE> 5800円
NOT TREASURE HUNTER <ACTIART> 價格未定
KING OF STALLION（暫名） <日本物產> 6800円
競艇傳說 <日本物產> 5800円
EXPERT（暫名） <日本物產> 5800円
自製 RPG（暫名） <ASCII> 價格未定
BOUNTY ARMS <DATA WEST> 6800円（暫名）
MAX RACER <PD> 價格未定
蒼穆男人之宇宙遊玩（暫名） <PD> 價格未定
THE 11th HOUR ~ THE 7th GUESTⅡ ~ <VIRGIN INTERACTIVE> 價格未定
打吡馬王 PS <ASCII> 價格未定
BATTLE OF……？（暫名） <BANPRESTO> 價格未定
VIRTUAL 直升機 <3D> 價格未定
CAPORE SCREEN <SCE> 價格未定
THE TOWER <OPEN BOOK> 6800円（預價）
FLY（暫名） <MDB> 價格未定
SOLAR ECRIPSE（暫名） <BMG VICTOR> 價格未定
3 D 棒球（暫名） <BMG VICTOR> 價格未定
LEGACY OF KAINE（暫名） <NAMCO> 價格未定
PS 版超級棒球（暫名） <NAMCO> 價格未定
MAGIC CARPET <EA VICTOR> 價格未定
ZXE-D <BANDAI> 價格未定
FANTASTEP <JALECO> 價格未定
ARENA（暫名） <SOFT BANK> 價格未定
VICTORY SHOT（暫名） <VAP> 6800円
魯邦三世～加利奧達城～ <ASMIK> 價格未定
棋太平 <SPS> 價格未定
專業指南超級麻雀 <CULTURE BRAIN> 價格未定
ULTRA 萬馬券 <CULTURE BRAIN> 價格未定
X S（暫名） <COCONUTS JAPAN> 價格未定
VALUNA HORSE（暫名） <COCONUTS JAPAN> 價格未定
風飛機王 <SOLAN> 價格未定
MID LAND 幻之王國（暫名） <未來 SOFT> 價格未定
SIM ZOO（暫名） <SOFT BANK> 價格未定
OUT LIVE ZERO（暫名） <SUN SOFT> 價格未定
NOUGHTY FIGHTERS（暫名） <ARK SYSTEM WORKS> 價格未定
GILTY GEAR <ARK SYSTEM WORKS> 價格未定
神髓・其仙人（暫名） <J .WING> 價格未定
忍者猛馬君鬼斬忍法帳 <JALECO> 價格未定
猴蟹火腿 <MEDIA WORKS> 價格未定
FORMULA CIRCUS <日本物產> 價格未定
LIAT STARS <HECT> 價格未定
機甲兵 G-1（暫名） <ASK 講談社> 價格未定
POWER PLAY '96（暫名） <VIRGIN INTERACTIVE> 價格未定
SPOT（暫名） <VIRGIN INTERACTIVE> 價格未定
SURIT（暫名） <VIRGIN INTERACTIVE> 價格未定
EURIT（暫名） <VIRGIN INTERACTIVE> 價格未定
BLACK BASS（暫名） <VIRGIN INTERACTIVE> 價格未定
HYPER 3D PINBALL <SUN SOFT> 價格未定
VIRTUAL GALLOP 騎士道 <SUN SOFT> 價格未定
STONE WALKERS <ACCLAIM JAPAN> 價格未定
COLLEGE SLAM <ATLUS> 價格未定
STRESS - LESS LESSON <MAXFIVE> 價格未定
BLOODY BRIDE <ATLAS> 5800円

GAME情報資料館

以真人作畫面的模擬遊戲

我就是從今天起教導你們的新老師，我會根據自己的教育觀念來嚴格地教導你們！請多多指教！

畢業R ~GRADUATION REAL~

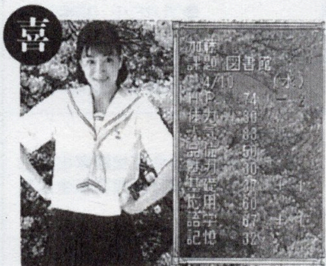
PS　BANDAI VISUAL　發售中　5800円

你在PS主機上桃李滿天下!?雖然她們有點不像高中生……。

這個《畢業》是以教導不同個性的五個女高中生為目標，令她們順利畢業的培育模擬遊戲。而且今次採用真人影像再登場。我們今次在專欄中就以五個女高中生上著名大學為目標，一起研究她們的日常生活及各情節中的攻略法。請各位作為參考。

我們首先在右圖中顯示五個女高中生的詳盡來歷。你們在開始打機前，應該看看這些資料，熟悉各角色今後所需要強化的能力。因即使任何一項能力值數，沒有到達一定的程度，也不能打爆機。除此之外，因各角色的心情很容易轉變，而會影響她們的學習態度。所以你要盡量令她們維持正常的狀態。

喜



▲這是心情穩定時的樣子。很可愛！

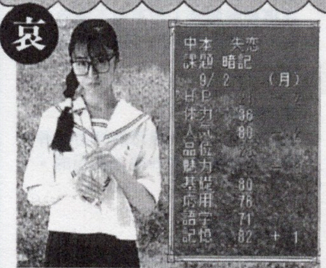
怒



▲角色在發怒時會容易放棄工作。

請老師好好了解我們吧

哀



▲若角色失戀，你便要好好安慰她。

楽



▲角色的心情好的時候，做甚都很順利。

五個角色的初期狀態

新井聖美



她在全班的女同學中品行最不好。而且你剛開始遊戲時，和她構通會比較困難。因她會不時任意改變既定的日程，所以你的第一個任務是要提高她的品格及偏差值。

來歷　生年月日：12月3日　星座：射手座　血液型：O型　愛好：摩托車

加藤美夏



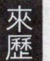
這位女同學顯得很活潑可愛，而各項能力值數也都達於平均水平。只不過缺乏性感。而若你利用「しつけ」（管教）指令的話，便不難提高其能力了。

來歷　生年月日：7月23日　星座：獅子座　血液型：A型　愛好：運動

志村まみ



她最大的缺點是其太低的偏差值，所以你的第一個重要的任務是提高她的偏差值。除此之外，因她的品格及體力都低於平均，於是也需要增強這兩項能力。



來歷　生年月日：1月4日　星座：山羊座　血液型：B型　愛好：收集公仔

高城麗子





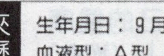
因她在有錢家庭中出身的，所以各方面的能力都很好，不過她有時候會太任性，但你並不可用過於心急的態度來培育她，因她的培育速度比較慢。

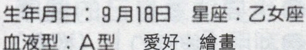
來歷　生年月日：10月3日　星座：天秤座　血液型：AB型　愛好：航海

中本静



她是高材生，但體力卻低於平均，所以你便應該要增強她的體力，不然她會很容易病倒。還有她也是缺點性感，所以要讓她搞「エアロビ」，增加性感。

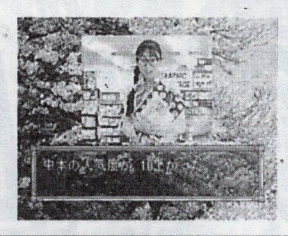




來歷　生年月日：9月18日　星座：乙女座　血液型：A型　愛好：繪畫

若平時不努力
就不能達到自己的目標

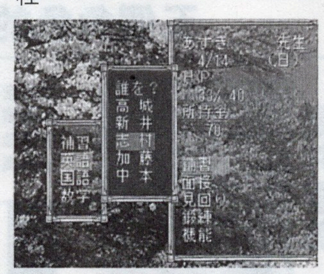
在這裡分別在假日和平日時，解說關於遊戲中的通常指令。在下面詳盡說明各項指令的內容及其效果。你可參考那些資料來培育學生，助你克服各種各樣的困難。



◀最重要的是你平時對學生們的教導。

要過有規律的日常生活

在遊戲中，平日的六天會分為前後三天，而你選擇所想教導的學生後便要安排日程。你首先要注意的是學生的ＨＰ，若學生的ＨＰ低的話，學生就會顯示疲勞及神經衰弱之狀態。所以若你發現ＨＰ值數亮起紅色的角色時，便要立刻令那學生休息。除此之外，你還必須注意的，是別的能力值數亮起紅色的時候，正因為如此，便會影響學生的評定值低下，所以你就要立刻採取適當的措施。還有，有的學生有安排晚上在外遊蕩及開車等日程時，你就要把這個學生的日程變更，因遊蕩及開車只有百害而無一利的，你一定要嚴格管理學生的日程。

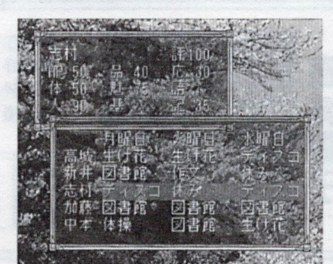


▲只有日積月累的努力才能達到目標。不要老是讓學生放蕩啊！

●要讓學生參予可上昇各項能力的活動
●已經降低的能力，必須立刻提升至原來的值數
●要注意須增強體力

假日也要有規律地過，不要太放鬆

假日是和平日不同，學生們會無拘無束地活動。但她們怎樣過假日會影響到遊戲進程。其實你可在假日時給予學生的指令有「補習」、「面接」（會見）、「見回り」（巡查）及「鍛練」四種。首先打開學生的狀態表，若學生的能力低於平均，你就要利用「補習」指令提高其能力。若某學生因失戀而學壞，你就要利用「面接」指令，傾聽她的心事，這樣可令她恢復過來。若你不採取「補習」及「面接」等措施，便應該巡查學生的行動或調整自己的健康。尤其是「見回り」指令，它可控制意外的發生。若萬一有學生離家出走，則不管是假日或平日，你一定要去找尋這學生，盡快令這學生恢復原來的生活。



▲不管是假日或平日，一定要規律地生活。不應該像實際的生活那樣，整天睡覺。

●若學生有極顯著的缺點便可在假日時增強
●也要注意自己的健康
●利用「見回り」（巡查），便可防止意外的發生

Point① 平日指令的效果

授業	●作文 雖然這個指令可提升語文水平，但是有時候會令品格及魅力下降。	●暗記 這個指令並不可期待明顯的效果，而記憶和品格較容易提高。但魅力卻會降低。	●問題集 這個指令會容易將基礎和應用提升，但也會影響到魅力方面下降。
管教	●生け花（花道） 這個指令不但可將品格提升，有時候也會將魅力提升，是很有用的指令。	●體操 這個指令可將體力的最大值數提升至１度。但要注意的是會令品格和魅力降低。	●エアロビ 這個指令也可將體力的最大值數提升至１度。也可將魅力提升，但或許品格會降低。
其他	●個人面談 基本上若你誇獎學生或送禮物的話，她的人氣便會提升。相反，批評的話，則會降低。	●體魅 這個指令可令學生的體力回復。而有時候也會將氣降低，但並沒有很大的影響，不必擔心。	

Point② 個人面談的結果

ほめる	這ほめる（誇獎）指令基本上沒有對學生甚麼害處，但是有時候也會影響各項能力稍微降低。
注意	這個指令只是會將學生的體力減少，根本沒有任何好處。但因對白內容次次不一樣，學生若有餘力，也可閱看一下。
嚴格注意	無論是甚麼情況，若使用這個指令便會將人氣急降低。其實，世上沒有原意被人注意的呀！最好不要使用這個指令吧。

Point③ 假日指令的效果

補習	●英語 這個指令可將基礎力提升，有時候會令應用、語學及記憶等提升。	●國語 這這個指令可打好基礎，語學及記憶等要素提高，很有用的指令。	●數學 這個指令可將基礎和應用力提升，但有時候會將人氣降低。
面接	●悩みを聞く（聽訴苦） 這個指令可使心情不好的學生恢復原來的狀態。	●進路相談 在這個指令中會顯示出該學生可考上的學校。	●プレゼント（送禮物） 這個指令可將人氣提升，但要注意的是這時候會花一些的錢。
見回	●追蹤 你可利用這個指令調查學生在假日時的行動，而若在平日利用的話，偶然會將人氣提升。	●搜索 你可利用這個指令尋找離家出走的學生。而且可實行至找到學生的為止。	
鍛練	●休み（休息） 當老師的辛苦很辛苦吧！那麼利用這個指令回復ＨＰ。	●勉強（學習） 這個指令可將知力提升，但注意的是會花一些錢。	●運動 可將體力提升，但也會花錢的，盡量少用吧。
鍛練	●アルバイト（臨時工） 你有時候也需要送給學生禮物。若沒有錢的話，就可利用這個指令來賺錢。	●コンビニ（便利店） 在這裡幹臨時工作不但不會消耗體力，也會將（賺錢）最大值提升至十倍。	
鍛練	●道路工事 在各種臨時工作中收入最多的就這個，但是會被扣不少的ＨＰ。相反會增加體力。	●圖書館 收入太少，只不過可將知力提升一點。想將知力提升時才使用的。	
鍛練	●警衛員 這是第二個多收入的臨時工作。雖然可增加金錢，但也會消耗不少的體力。	●家庭教師 若幹這個工作便可將知力提升比在圖書館工作多一點，但收入卻少。	

掌握一年的流程
令學生們平安無事畢業

最美好的高中生時代亦只剩餘一年。你正在為可否學生們順利畢業而傷腦筋吧？為了有效渡過這一年，應該怎樣做才對呢？於是我們就在這裡揭載對各種情形的攻略法，以下的情形可算是這個遊戲的主要大情形。還有在下頁中，會詳細介紹課外授業及各種結局畫面。其實，這個遊戲也和實際的人生一般，有許多種結局可供人借鏡。

1学期

櫻花正盛開的四月份就是第一學期開學的時候。雖然你還未掌握到學生們的性格，但是四月至七月上旬期間會有體力測定，在中期、期末考試及開游泳池等的各種情形，看來，除開游泳池之外，均是對學生的發展有影響的重要因素。因此你應該為學生安排細緻的日程。

在第一學期中專心加強水平低於平均的項目。每個學生均各有其缺點，如新井、加藤及志村須要提高學力，中本是須要提高體力，而且對於高木，你要增強她的品行方面，不能讓她太過任性。

總得來說，你在第一學期中教導學生們，綜合評價為普通或比普通度差一點的程度就可。

- ●要專心改善弱點
- ●在第一學期中掌握基礎
- ●參考體力測定和考試的結果

2学期

暑假已結束，又要開始新的學期，第二學期是從九月開始至十二月。對學生來說，這段時間是在一年中最精神充沛的時候。而你卻會漸漸忙起來，因為要解決學生的各種問題。另外，在第２學期時會有學園祭的特別情形發生。

你在第２學期中，就要以增強學生的全體能力為主。學生在第１學期中努力積累的實力，在第２學期須更加強化，所以你要按照目標安排日程。學生努力的成果自會反映在第２學期的中間及期末考試上。而你要按照考試的結果找出學生的弱點，若學生的學力稍低，便要讓她每天學習。但這樣做時，其他的能力值數可能會下降，因此你另一方面亦須要將那些能力值數恢復。

- ●要增強體力
- ●學園祭是逆轉形勢的好機會
- ●要在期末試前掌握基礎學力

3学期

到第３學期時，有一個可影響學生今後發展方向的畢業考試。按照畢業考試成果，她們會被決定能否升上著名的大學。若在第２學期之前努力地大幅提升學力，就應該沒問題了。若你沒有信心的話，便應該重新玩吧！

畢業試驗



▲畢業考試是最後的審判，究竟有幾多個學生能考得上呢？

體力測定

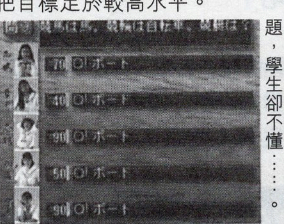
體力測定，名副其實要測定學生的體力，通常在剛開始新學期的四月份進行。這個遊戲中掌握各學生的體力是極重要的事，若學生有足夠的體力，你便可以專心嚴格地教導學生。相反，若學生身體衰弱的話，你也要埋頭為那學生增加體力，實在浪費許多時間。



◀加藤小姐的體力超眾，在此很明顯地看得出來。

中間試驗

中間考試可由你掌握學生的綜合學力，按照成績採取下一個措施。這個考試的難度比較高，只有天才型的學生才能得到滿分。目前，你須要令新井和志村同學努力學習，得到50分以上。當然，你要令學力已較高的學生們更努力，得到的分數越高越好。把目標定於較高水平。



◀雖然是容易解答的問題，學生卻不懂……。

学園祭

在學園祭中，每五名學生都要展出自己的攤子。但好的位置只有兩個，而且你將那位置給予那學生使用的話，那學生的人氣值自然會提高。因此你要好好利用這個特性。就用這個機會，令人氣值低的學生逆轉形勢。



◀你不可偏愛一個學生，要公平對待。

期末試驗

期末試驗是通常在每個學期尾，即是開始長期放假之前進行的既定情形。你要按照期末試驗的成績，決定出在放假時進行集中補習的學生。若在這時候實行補習，會在下一個考試時才顯示出其成果。



◀還要考兩次，到時會否獲得值得一提的成果呢？

畢 業

終於到畢業的時候了。學生們的成績如何呢？

若沒能升上著名大學的話，便再次挑戰吧！

假若全部的學生都能成功考上著名的大學，你便可以欣賞到很美麗的結局畫面了。加油吧！



▶終於可畢業了，不知有多少同學考進大學啊？

◀大家拿著畢業証書，顯得很高興！

課外授業① 如何渡過長假期

相信你們在學生時，也曾被老師教導過長期放假的生活方式吧。這個遊戲也和實際的生活一樣。

首先説的是暑假，學生們應在這期間增強基礎力，而且補習自己不懂的學科。除此之外，暑假中也會發生各種有季節性的情況，如去海灘游泳及夏祭等。學生參加這些活動可將人氣值提升，若某人的人氣值太低，便要讓那學生多多參加吧！

下一次的長假期是寒假，這裡會發生初詣（拜訪神社）及滑雪等情形，又可利用這些情形提升人氣值了。



暑假時要補習困難的學科

◀ 女學生在暑假時會變得很開放，所以你要一邊控制學生，一邊在各情形中進行感情交流。

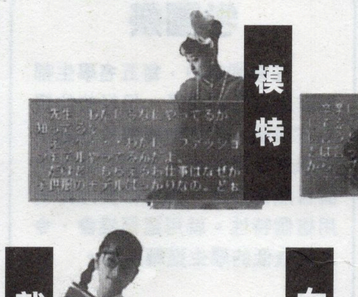
寒假時要增強能力

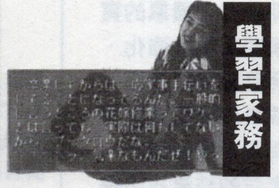
▶ 對學生來説，寒假是最後可提高學力的，而在這時候，你也要比平時更嚴格教導學生。

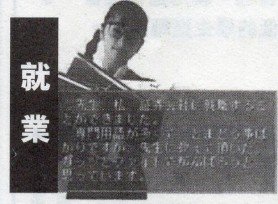
- ●要徹底補習
- ●有效地利用暑、寒假
- ●細心觀察學生的行動

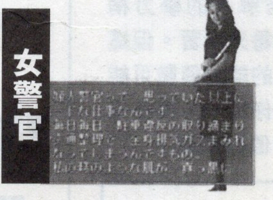
課外授業② 若未能升上著名大學……

雖然今次我們以升著名大學為目標，研究攻略法。但這個遊戲的結局還有許多，共有十二種供人觀賞，因此在這裡只介紹六種的結局畫面及為達其結局所要完成的一些條件，請做參考一下。還有，雖然是相同的結局畫面，但根據學生的能力值，便可觀賞不同的對白內容。你們可多多試吓各種結局畫面。









例如有這樣的結局

●結婚

若魅力值有90以上，而品格值有70以上的話，便會達到這個結局。可觀賞美麗的結婚的場面。

●调理師（女廚師）

若品格值有50以上的話，那學生會在畢業後，當做女廚師，是中餐還是西餐呢？

●ＯＬ（上班族）

若品格值有60以上，而魅力值有60以上的話，那學生會當做普通的上班一族，不過總之有飯吃，算好的了！

●声優（配音員）

若學力值有75以上，而魅力值有70以上的話，便會從事配音員，到底要配甚麼樣的角色聲音呢？

●アイドル（明星）

若魅力值有90以上的話，那學生會當做明星！這是比升上著名大學還好的選擇!? 各有各的人生啊！

●保母（保姆）

若學力有65以上，且評價值有20以上的話，那學生便會當做保姆，希望她會用和你相同的教育觀念來教導幼兒。



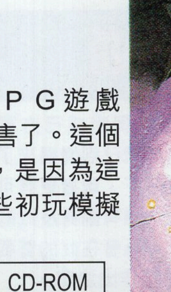














期待己久的 SATURN 模擬ＲＰＧ遊戲《DRAGON FORCE》，終於都發售了。這個遊戲之所以獲得機迷們的熱熾期待，是因為這遊戲的旅程比較鮮明，特別適合一些初玩模擬遊戲的朋友。

SS	S/RPG	CD-ROM
	SEGA 發售中 5800円	

首先要了解遊戲整體的流程

這個模擬ＲＰＧ遊戲，比起其他同性質的遊戲來説，玩者必須要做的項目會較為多，但若懂得操作之後，跟著慢慢便會熟習整個系統，漸漸就可以打至爆機了。現在先將整個遊戲的基本流程向各位介紹一下吧！



◀遊戲開始，絕對不需要急忙，慢慢便可以習慣。

地圖畫面

構成整個遊戲的軸心部份的，就是這個地圖畫面了，除了要切換至指令輸入畫面外，其他的移動，都以 REAL TIME 進行，在地圖畫面上，玩者要編好出師的軍團及決定對戰，若在此與敵方相碰，便會切換至戰鬥畫面，和若在100秒左右之內，未有任何行動或指令的話，就會切換至內政畫面。

要在這個畫面中給予指令



▲在短時間之內，你就要對部隊作出最有效率的指揮，智慧不夠，可能會感吃力。

●先選武將，然後組成軍團跟著便向敵國進攻。
●城中的武將可為屬下兵士進行補充或交換。
●當受到敵方軍團來襲時，就要出戰護城了。
●用「大守任命」指令，選擇武將，堅守自己的城。
●查看捕獲俘擄的情報。
●在地圖畫面中，檢查正在進行戰鬥的軍團，了解作戰能力。

內 政

在內政畫面中，向戰績彪秉的武將頒授勳章，或接見擄獲的敗將，或把城堡強化。……要做的事實在太多，絕對不能怠慢，否則後悔莫及，故一定要在此逐一檢討，逐一實行。



▲這個畫面是沒有時間限制的，悉心考慮清楚才作出決定吧！

●要向有功績的武將頒發勳章，輸入「勳章授與」指令。
●以「アイテム」指令為武將們配上適用的裝備及項目。
●「武將會見」指令可與武將或俘擄會見，聽取意見。
●「築城」指令的採用，是要將城的級數提高。
●「探索」指令可以用來搜索附近的武將及項目。

戰 鬥

在地圖畫面上，當與敵軍相接或迫近城堡時，就會切換至這個戰鬥畫面，既然是戰鬥，就要在此決定武將人選，作戰陣形等，要做好的決定很多，當然不包括被打敗啦！



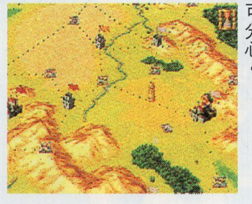
▲若陣形或作戰方法不佳，會陷入苦戰狀態。

●玩者需要從「戰鬥」、「交涉」、「退卻」中選擇其中項行動。
●確認了敵方的武將後，就要選擇我方的武將了。
●得到敵方陣形的情報，我方的陣形亦要決定。
●了解實際戰況，作出相應的變陣。
●當所有士兵都敗北後，武將就要單刀上陣了。

地圖畫面

戰略部署分析

由這頁開始，會根據各遊戲中舞台的編排，為各位說明有關之戰略，首先是地圖畫面編，由於必須做的項目頗多，細閱本文的介紹，絕對有助遊戲的進行。



▲稍為不留神，多想一回，便被打敗了，多可惜，所以進行戰略，不可分心。

留意時間瞬即消逝

由於遊戲是採用 REAL TIME 進行，就算你按兵不動，不作任何決定，對手仍然會自動繼續前進的，所以對於軍師的動向及自己如何部署戰略陣勢，可說是件分秒必爭的事。有時當玩者還在考慮如何組成己方軍隊時，整個形勢就已經變過來了。再稍為猶疑一下，玩者更有可能已處於下風，難有翻身反敗的時間了。因此，玩者在此的首要任務是第一時間作出決定。



▲唯有在指令畫面出現後，時間才會停止，趁這段時間好好考慮吧！

▼為兵士作補給，尤其是前線城中的部隊，極之重要。

時間過後便有變化

- 武將的內政值會影響城的級數。
- 我方或敵方的兵士都會被補給。
- 城中的武將可恢復體力。

到底選那一位武將當太守呢？

最理想的是在所有的城裡派駐內政值（INT）70以上的武將，形成鐵甲防衛之勢，而在地圖畫面上，可看到各城的級數都被提升，並且在內政畫面上，每次施行「築城」指令都會感到順利，但這會否導致在遊戲之初，內政的處理部份，會形成武將不足呢！這的確是一個難題。

因此，在遊戲之初應該如何是好呢，首先是否要派內政值高的武將到想要提升級數的城去呢？但不要忘記，在遊戲初段，整體的戰鬥力還是不足夠的，但若該武將是戰鬥力高的話，是否可以用來積極參戰呢？

還有，由遊戲中段至尾段時，會出現較多沒有使用價值的城，若還在這些城中配置內政值高的武將的話，就會浪費，把之派到級數較低的城會好些嗎？但千萬別忘記，骷髏黨會在任何情況下突然出現，雖然不難對付，但在無用的城中，留置少許戰鬥力是必要的。

不要在廢城駐守大量武將

「廢城」（へボい城）是級數較低的城，就算是這裡大量派駐武將，都會發生補充兵士不足的問題，有能力之武將當然是要被派到大的城去，但若城是位於國家邊境的話，不進行補給而又要進行戰鬥的話，我軍便很容易會敗陣的，這點大家要注意啊！

▶位於國境的城，容易受到敵方的襲擊，尤其是級數比較低的城，就要注意補給能否配合，不可單靠在那裡作戰的武將和士兵。



千萬小心！

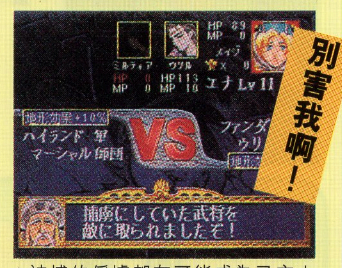
▼若沒有取勝把握，就要進行撤退，待重整軍勢之後，再次揮軍奪回失據。

◀看看吧，就算派駐那麼多武將又如何呢？玩者一定要小心效率上的發揮和調軍遣將的方法。

捕獲的俘擄，要送到安全的城去

有一點玩者們是最容易忘記的，就是那些成功捕獲的俘擄們，玩者千萬別留他們在戰鬥中的城內。

因為萬一該城在敗北後，所有的俘擄們都會被一併救走，因此玩者應盡早編成一隊（一人亦可）俘擄輸送師團，將俘擄運到安全的城去。



▲被捕的俘擄都有可能成為己方士兵，而且擁有即戰能力，不可錯失。



◀想要提升級數的城，必要派內政值70以上的武將駐守，而且越多越好，「築城」會更快。

▶因為骷髏黨無處不在，而且會隨時出現，所以在無用的城裡，亦要留有少許戰鬥力。

小知識 求取初期的預備兵士的最大值＝城級數Ｘ10＋50

內　政

戰略部署分析

在內政畫面上要做的事情其實不太多，而且不設時間上限制，玩者可以詳細考慮才作指令，由於內政是影響國家強大的主因之一，與戰況有一定關係，故此不容忽視。



◀可以使用的指令，盡量全部使出來吧，不要吝嗇？

頒發勳章是十分重要

在地圖畫面上，可以撿閱一些有功績的武將，亦可頒予勳章，只有利用「勳章授予」的指令便可。

一些你沒有頒予勳章的將領，可能忠誠度會下降，形成有造反的可能性，玩者非要提防不可。

每當你向一個武將頒發勳章的時候，該武將的士兵便會增加10人，即是說增加其擁兵之數目，但卻是不可以逐個逐個增加的，每次都規定在10的數目，有剩餘的勳章可頒予其他武將。若該武將已經獲得最高的勳章數值，之後便不能再頒予勳章了，不過，其忠誠度是不會有影響的。

◀頒發勳章給有功績的武將，可避免他們有謀反的念頭，乃屬正常之策。

正確地分配

▼對於一些有謀反念頭的武將，則可給予一些項目，以作援衝亦無不可。



最多只能頒10個

兵的數量要視乎種類

◀士兵的種類共有2種的武將，就要考慮是否應集中其中一種數量了。

利用結盟把領土即時擴大

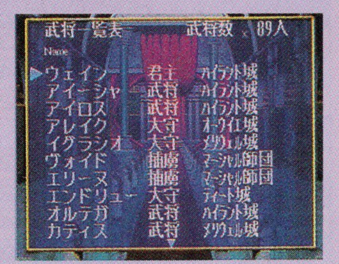
若與其他國家結盟的時候，即代表己方的武將及城的數目都可以一次過增加，亦即己方的伙伴增加。換句話說，敵人的數量就會減少。

在遊戲中，爭奪1位或2位是非同小可的事，所以有關一切重要的同盟協議，還是盡早實行較好。

即是說，在整個過程之中，包括在地圖的畫面上，與其他國家的君主會面，便需要一個有說服力的武將。在國與國同盟之後，國境便會連接起來，玩者在自國進行部署之際，同時國家的國境亦會不斷的改變。

無任歡迎

▶與他國的國王成為盟友，是好的事情。



▲同盟之後，他國的武將亦可以操控，頓時增加了的兵馬，要好好利用。

每個回合都要進行會見

與武將的會見，最好在每個回合都舉行，但是發展至遊戲中段，武將的人數可能已增至50以上，會見頗費時間。於是就可改為2個回合一次，或可考慮取消，但接見俘擄就要每個回合都舉行，因為戰況有變的話，在上次會見不能成為伙伴的俘擄，這時可能會回心轉意。



▲武將們所表達的不滿，一定要注意，盡可能令他們反映自己的意見。

每個回合都要進行會見

要提升城的級數就要「築城」，要在附近搜尋武將或項目就要「探索」，這是在內政畫面上，必定要執行的指令。

但問題是無論要執行何種指令，都需要有「內政值」70以上的武將才可，而且是必要的條件，並無其他方法可以代替。所以到底要「築城」或是「探索」，是件頗令人迷惘的問題。

首先我們要看情況，決定兩項的優先次序，例如若先「築城」的話，就可將基礎能力提升，整體來說比較穩健，至於「探索」則可留待戰鬥力有空檔的時候才實行，「探索」的結果，可能跟發掘古董一樣，並不是每次都有結果的。

先爭取伙伴和項目？

◀可有機會發現能增加兵種的項目，卻要只能靠運氣。



▶當然亦有失敗的情況，若運氣佳的話，可一次過提升2級。



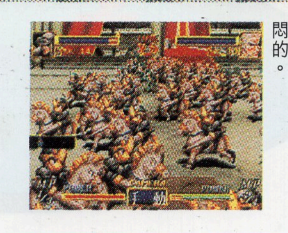
還是把城的級數提高？

小知識 若有不滿的武將，在輸入有關指令時，背景音樂會有變化，非常容易識別。

戰鬥

戰略部署分析

其實在戰鬥中，最重要的還是勝利，這個遊戲要求玩者有獨立戰略方法。而進行速度亦會以自然方式發展，為了令大家容易掌握得好，現在就解說有關戰鬥時的各項要點。



◀單看畫面已覺熱鬧非常，是絕對不會令人發悶的。

在城中作戰的要點

在城中的戰鬥完結後，畫面便會出現「ＸＸ城的級數已下降」之字幕，即表示該城在經過戰火洗禮之後，級數亦因此而下降了。

要避免這種情況發生，玩者就要考慮到利用城側之地形優勢來進行戰鬥，以減輕城在戰鬥時，所導致的級數下降這問題了。



▲若你不想將城堡的值數降低，便要出動討伐隊應戰了。

要進行艱辛的交涉



▶嘗試進行交涉，所得到的結果是……？

▲交涉失敗，戰鬥亦隨之展開，相方碰頭，死傷實在難免。

在進入戰鬥之前的準備畫面上，會出現「交涉」指令的選擇，表示可以與敵方軍團進行對話。若成功的話，就可以不用戰鬥而不用勞民傷財，但當然不會次次成功。若失敗的話，兩方武將士兵，就難免要短兵相接。其後果會造成相方都有損傷，危險程度頗高，所以不宜冒險。

另外，若相戰的武將是舊相識，或原本是兄弟關係的，就更加值得積極地進行交涉了。

兵士的數目和相配是重點

這個遊戲的基本配套因素，其實在於兵士的數量，若己方的兵士數量比起對方多出數倍的話，則就算己方兵的組合相配不理想，亦可以有戰勝的把握。

要把敵方從城中趕走，難免要派遣大量兵士，故此玩者不能不考慮各種兵士的相配是否恰當，兵士們的相配是會直接影響戰鬥能力，詳情請參考下面的圖表。



▲令人驚訝的「龍頭戰隊」亦要講究戰略。

◀善長利用兵士的相配可增加勝利的可能性。

相配效果一覽表

5——非常好　4——很好　3——普通
2——不好　1——非常不好

兵士名	ソル	ホー	メイ	アシ	アー	モン	ハー	ビー	ドラ	ゾン
ソルジャー		2	4	3	4	4	2	4	1	2
ホースマン	4		4	4	4	2	2	2	1	2
メイジ	2	2		2	3	2	5	2	1	4
アシガル	3	2	4		4	4	2	4	4	2
アーチャー	2	2	3	2		2	5	2	1	1
モンク	2	4	4	2	4		2	3	1	5
ハーピー	4	4	1	4	1	4		4	2	2
ビースト	2	4	4	2	4	3	2		1	3
ドラゴニア	4	4	4	1	4	4	4	4		4
ゾンビ	4	4	2	4	5	1	4	2	1	

考慮戰鬥陣形

所有武將都擁有３項基本陣形，及一項特殊陣形的能力。而特殊陣形方面，每一項都有其負面的效應，免得過就要避免使用。

原則上玩者要以基本的陣形，作為使用的重點，至於如何攻如何守，就請參考右邊的短文介紹。



▲先了解對方陣形然後決定自己的攻勢，這並不是狡滑，而是戰略。

攻的心得

原則上陣系的排列，是以「專攻之陣」為本，即是說就算敵方兵士不多，亦可能要採用「全軍突擊」。

這樣的好處是可以速戰速決，既然在遊戲中兵士是消耗品，就不要考慮太多兵士數量的問題，反而要想想如何向對方的武將作出痛擊。

守的心得

守方面則以「攻擊之陣」為佳，你可能會誤會這與「專攻之陣」沒有分別，或者懷疑明明是守，為何會以「攻擊之陣」來部署呢？簡單來說，就以「攻」的勢態來防守，因為單單是「守備」的話，會失去立即反攻的可能性，亦即所謂是「前列待機」方案，此方法對於己方的兵士，特別有效。



變成不能戰鬥的武將，會在２週後復活。

作戰指令的選擇

戰鬥陣形一經決定，就不能更改，但作戰與否，就可以作多次變更，玩者要根據戰況作出臨時應變。

具體地舉個例子，當使用アーチャー或メイジ等飛動系列兵器對付敵軍時，可用「上下分散」陣形慢慢向敵方移近。又當己方兵士已深入敵方陣形時，就要立刻改為「全軍突擊」陣形，將敵方一口氣殲滅。

但要注意「全軍突擊」陣形，一經決定就不可以作出任何變改了。



▲兵士的移動方法有多項選擇，其中「專攻之陣」和「攻擊之陣」比較好用。

▼敵方的戰法若是直接居多，就無謂太過頻密地改變己方的戰陣了。但說到尾，最立竿見影的，就是「全軍突擊」。

注意！若採取「全軍突擊」戰陣就不可以隨時更改了!!

飛動系列兵器的弱點

對於遠距離的攻擊，便可用非常有效的飛動系列兵器，例如：アーチャー（箭兵）或メイジ（飛刀兵）等，可以簡單地把敵方兵士殺戮，但當與敵方頗為接近的時候，這類飛動系列的武器就無所發揮了，只能眼巴巴地看見敵方的武將守在遠方。

最後時間一到，戰鬥便會由對方採取主動，而己方則一無所獲。



◀速速前進，瞄準敵人，否則無翻身機會。



▶雖然形勢不妙，但這是搏一搏，突擊前進。

何時使用必殺技？

當畫面下方的能量計儲滿後，就可使出武將技，若對方武將曾經給你攻擊過，HP亦已稍降。在一對一的時，玩者取勝的把握會較強，敵方又會有可能以極慢的速度反擊，拖延時間。

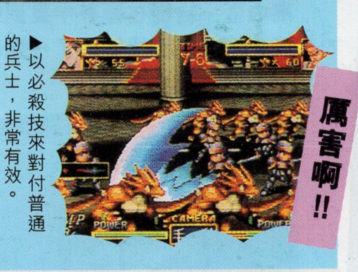
使用時間

- 單對單時
- 敵方兵士較多時
- 讓己方兵士前進

揮軍全力進攻



◀敵方竟然以慢動作出擊，狡猾！



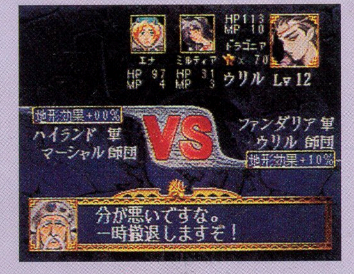
▶以必殺技來對付普通的兵士，非常有效。

厲害啊!!

撤退的要點

▼雖然敵人在前，但本身的體力已達到極限，還是撤退吧！





▲一看已可知道勝負的結果，不如索性撤退吧！

既然已經輸定了，就要有撤退的勇氣，此點玩者非要注意不可，而在戰鬥中撤退，與在戰鬥準備畫面撤退是有所有不同的。

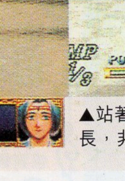
其中的意義亦有所差異，在戰鬥中撤退，是有武將已經不能戰鬥需要撤退，只能以剩餘的武將迎戰，相反在戰鬥準備畫面中撤退，是表示不須戰鬥已定勝負，非撤退不可，若要舉手奉出城给敵人，就是敗北了，若接收對方的城，兼且擄獲對方兵士作俘擄，當然就是贏！

故意打和亦是戰術

故意拖延時間，令戰局變成打和，亦不失為一個好的戰術。

要點是不讓敵方取勝，自己卻可重整戰術，但當然要有精密的部署才可，因為每次戰鬥的情況都會不斷改變，而且每次改變之後都有新的形勢，玩者要考慮的地方其實很多。

▼既有不忠用的武將，在危急關頭，可派他出戰，用以拖延戰鬥時間，若可以打個平手，就非常幸運了。





一直不動

▲站著不動還是作出攻擊，時間好像特別長，非常難過。

小知識 在戰鬥中，可按L掣移動敵方武將的視點，R掣移動己方武將的視點。



女神異聞録 PERSONA ～ペルソナ～

擁躉們期待的《女神轉生》系列最新作品，終於在 PLAY STATION 登場了，新遊戲的名稱為《女神異聞錄 PERSONA》。由於所有機種的版本，其內容都完全不同，因此這個新作的內容更惹人關注。今次除了公開這個新遊戲的最新情報外，更會刊登製作總指揮岡田耕始的訪問。

PS	RPG	CD-ROM
	ATLUS　預定9月發售　價格未定	

經過進化後的 PLAY STATION 版

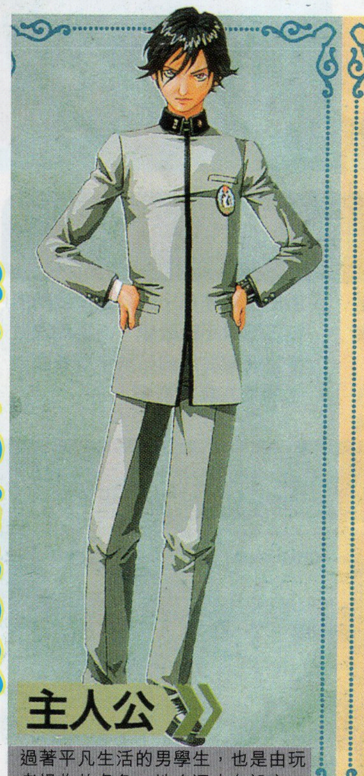
這個《女神轉生》系列終於在 PLAY STATION 上登場，除了承繼以往系統外，改良了的強化版本玩起來會更簡易。

今次的主角是位在 ERMINE 學園就讀的十七歲普通高中生，自從在睡夢中見到蝴蝶之後，便開始捲入了一連串不可思議的事件當中。



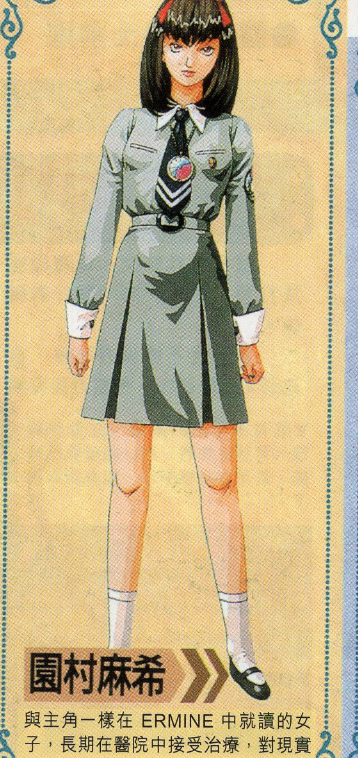
◀▼當出現重要的事件時，會以斜下視點來表示。

▲房間中也以斜下視點來表示，可以作若干程度的移動，四處調查一下吧，到底哪裡有古怪？



主人公

過著平凡生活的男學生，也是由玩者操作的角色。姓名還未有設定，可由玩者自行輸入。



園村麻希

與主角一樣在 ERMINE 中就讀的女子，長期在醫院中接受治療，對現實感到絕望，把自己緊緊關閉起來。



クラスメイトたち
其他同學

這些同學會與主角組成隊伍，除了已公開的兩人外，也會有其他角色登場。當然他們全都擁有使用 PERSONA 的能力。

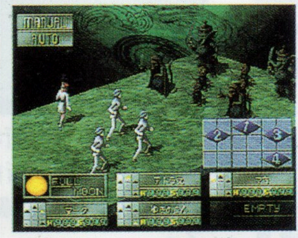
緊急速報 3

令人耳目一新的戰鬥系統及畫面

今作的戰鬥畫面將會變成這樣子，新系統就是叫 PERSONA 了。所謂 PERSONA 就是用作令惡魔成為仲魔的能力了，隊伍中所有人均可使用的。至於有關 PERSONA 的詳細資料，將會在下頁的訪問中作出詳細解說，好好細讀吧！



◀▲使用 PERSONA 或是用武器來攻擊呢？因應狀況使用是非常重要的。



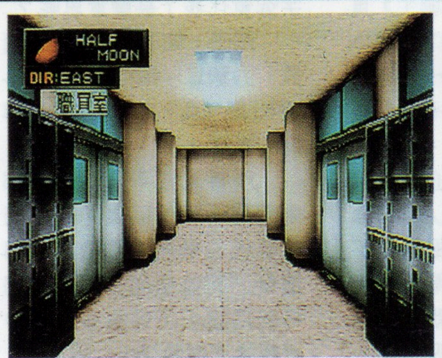
◀隊型也可作出變更，增加了戰略性。



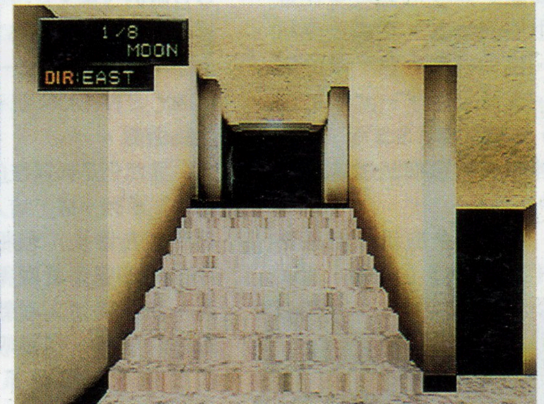
◀▲在畫面左上方的，就是用作表示惡魔正處於甚麼感情狀態的圖表了，玩者的不同態度也會令圖表產生變化。

令人懷念的移動畫面也經過強化

所有的移動畫面也是以多邊形來表示的，在街上是2D，建築物之內是3D，而房間則以斜下視點來表示，三種視點令遊戲的效果更佳，在遊戲的架空都市中可自由自在地行動，臨場感十足。此外，遊戲設計得相當細緻，如道路上的車子，會根據交通燈號而行駛等等。



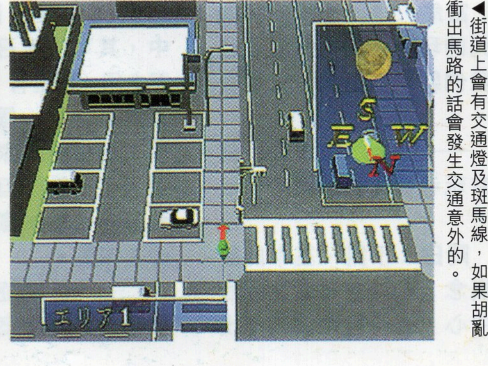
▲作為遊戲舞台的學校，進入之後是以3D迷宮形式前進的，不妨進入教員室看看吧！



◀在立體畫面中可隨意作前後左右方的移動，上落樓梯時也非常流暢！



▲在街上時，畫面會成為2D，由於全部也是以多邊形製作的，因此看起來就好像立體的一樣。



◀街道上會有交通燈及斑馬線，如果胡亂衝出馬路的話會發生交通意外的。

▲這個就是全體地圖了，遊戲中的世界會分為若干地區，這就是其中一區了。



由製作者為大家介紹「女神轉生」系列的最新作

岡田耕始先生可說代表了《女神轉生》，今次的訪問會為大家披露這個遊戲的意念、故事背景及新系統等等，全都是擁躉們關注的遊戲內容。看過這篇訪問後，就算是初接觸的人也可放心，今天起就成為《PERSONA》博士吧！



作為外傳故事而存在的《女神異聞錄 PERSONA》，究竟與《女神轉生》有甚麼關係，而令人關注的故事內容方面又如何？

——首先說明一下這個作品的創作意念。

岡田：創作意念可說是製作的基礎，在推出超級任天堂的《真‧女神轉生》和《真‧女神轉生II》的時候，已想加入一些整個系列中未曾出現過的新意念。因而製作了《真‧女神轉生II》。

但由於遇上一些實行上的問題，而令一些玩者在遊戲中感到不安。不過雖然如此，但仍得到一些不錯的反應，從而吸引了一些新的玩者，結果引發了ＳＳ版《真‧女神轉生》這個遊戲的誕生了。

令到更多的玩者能享受到《女神轉生》的樂趣，而以這個意念作為基礎，也做就了《女神異聞錄 PERSONA》的誕生。

——那麼與過往的《女神轉生》系列又有甚麼不同之處呢？

岡田：我們首先考慮是主機方面的問題，例如擁有主機的人大多是在甚麼年齡及階層等，結果決定了不把ＳＳ版的《真‧女神轉生》直接移植到 PLAY STATION 之上，而是設計出一隻專為 PLAY STATION 玩者度身訂造的遊戲。

雖然仍是與以往的《女神轉生》系列一樣，給人的印象都是較為暗淡，但相對之下今作的感覺則會顯得比較明亮，而且再加入嶄新的表現方法，相信一定能吸引到一些從未玩過這個系列的玩者。

當然，令一直支持這個系列的玩者，能好好享受也是我們製作這遊戲的主要目標。

——哦！那麼這是一個所有玩者都耳熟能詳的作品啊！

岡田：不錯，基本的設計概念，是以主角就是玩者為中心，這一點是沒有作出改變，但其他方面相信也會帶給大家耳目一新的感覺，這就是《女神異聞錄》的風格了。

這點相信大家在遊戲標題上也可察覺得到。

——「PERSONA」這個字究竟代表了甚麼意思呢？

岡田：簡單來說就是「面具」的意思，這個也是 SATURN 版《真‧女神轉生》想傳達的訊息。

所有人在不同的場合都會戴著不同的面具，每個面具都代表每個人性格的不同部份，而每個面具都有其獨特的用途，這特點在遊戲中可說是表露無遺。

除了以上所述外，「PERSONA」可說是遊戲中的關鍵所在，因為在戰鬥中，其可用作召喚及召還仲魔之用。這是有「在自己之中其實藏著另一個自己」的意思。這樣對大家來說可能是抽象了一點，但盡管如何，希望各位嘗試意會一下箇中的玄機罷。

——這次遊戲背景舞台是學校，為甚麼要選這個地方呢？

岡田：相信大部份的玩者都經歷過學校生活，以這裡來作為展開故事的場所，相信絕對不難理解。由於大部份人都在學校渡過他們的思春期，所以這段時間其實是最能表露出個人真實性格的時期。

除了有戲劇性之外，也可對「青春」作更深入的描寫，這當然並不是單純的只描寫愛情，還會有極其重要的友情呢！

另外，對社會來說，就是一個旅程的開始。人們會在這個過程中成長，故事中更有大量令人脫胎換骨的經歷，故此，主要的舞台都是在學校當中。

但當然不止如此，故事也會在架空的街道中展開，除了纏繞著「PERSONA」外，也包含著人與人之間的感情，藉著故事來向玩者訴說心聲。

以上就是今次故事的特色了，表面看似乎很難明白，但是真正投入遊戲時便會很易理解了。



岡田耕始

是整個系列的製作總指揮，從遊戲意念到劇本、系統等全都是由他一手包辦，說他是「女神轉生」系列的生父也絕不為過。

充滿著神秘感的新系統，加入了「PERSONA」之後遊戲的內容會變成怎樣？

——遊戲的畫面風格經過了很大的改變，可否講解一下除了畫面上可見的變更點之外，在系統上有何改變呢？

岡田：由於我們考慮到，這個雖然只是《女神轉生》系列的其中一個作品，但我們倒希望能作出大幅度的改良，使其給人一種獨立作品的感覺。

因此我們把所有的圖像都做出了全新的風格，令整個創作意念都環繞著「PERSONA」。玩者的隊伍是由人類來組成的，但當然不是任何人也可以加入隊伍中，而必須要是被稱為「PERSONA使者」的人，簡單來説就是隊伍中所有角色都擁有降魔或使用仲魔的能力。

——除了上述的各點以外，有甚麼系統是突出人物特性的呢？

岡田：這些會重複出現在戰鬥中，到目前為止，在作戰中主要都是使用劍或槍械等武器，但其後可利用「PERSONA」來召喚仲魔戰鬥，相信這系統會成為戰鬥的中心。

——會否利用畫面來表現出即場召喚仲魔的那種感覺？

岡田：會的，所謂即場召喚的意思，其實就是一直以來都是採用手提電腦的，但在這一個遊戲中將會排除這個機能，變成任何人也有使用「PERSONA」的能力了。

至於畫面方面，也將會以往從未用過的表現手法來表達。當然先前説過的主角即是玩者這一點是絕對不變的，但玩者的視點卻出現了各種不同的變化，尤其是在戰鬥時或事件發生時，均會採用斜下視點。

——這樣便可看到包括玩者的所有角色了。

岡田：不錯，今次在畫面中可看到所有角色的樣子，更會盡量以精細的畫面來表達，人物的尺寸是前所未有的大。當然在移動時也會使用2D、3D及斜下視點，因此玩者可以從不同的角度看到每個角色、仲魔及惡魔的樣子。

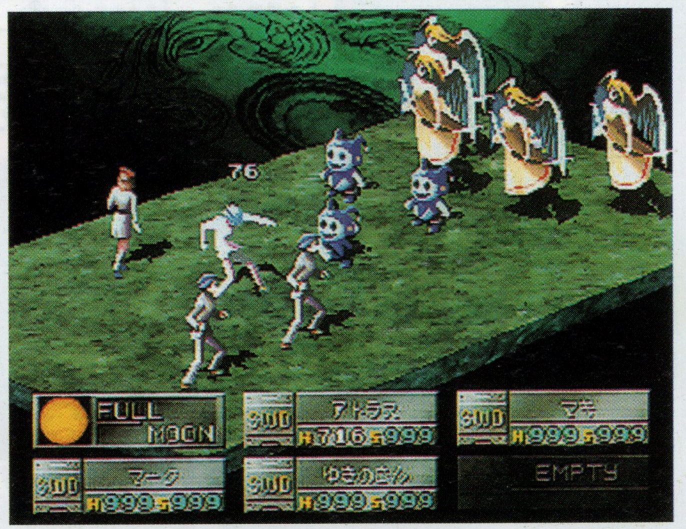
其實這個也是SS版《真•女神轉生》的主要目標，而今次我們希望能以更高的畫質及音質把遊戲表現出來。

——今次是否也是與惡魔會話後，才能令其變成仲魔呢？



▲這個是鍋爐室嗎？在前方的牆壁上會出現古怪的圖畫呢！

▼雖然主要舞台是在學校，但是在街上也會有各式各樣的設施的。



岡田：在今次這個遊戲中，將不會再使用會話來與惡魔對話，而改為使用「接觸」這個指令，隊伍就是以這個指令來與惡魔進行交涉的啊！

——這樣是否便可由玩者來降服惡魔呢？

岡田：這種情況並不是叫作降魔，應該稱為首先與惡魔接觸，玩者要取得他們的咒語，至於大家熟悉的邪教之館，也變成了名為合魔殿的新建築物，裡面會有一位被稱為MIND MASTER（靈能者）的角色，只要把咒語交給他，隊伍中的人物便可以用自己的身體來召喚仲魔了。

這一點與一直以來把仲魔召喚，再將其合體的系統有很大的分別。為甚麼要把一直以來的概念改變過來？這是由於我們發覺到合體系統有越變越複雜的傾向，因此便把這個系統重新簡單化。

——接觸方面，會否與以前一樣利用指令來執行的呢？

岡田：唔！由於今次沒有電腦，因此隊伍中所有的人也可與惡魔對話。

不過，這樣會變成並非每隻惡魔，都會把牠的咒語交給主角，而是要先看看該名角色與惡魔所屬的相性了。

——沒有了電腦系統之後，究竟與以前的作品有何不同，這樣會令遊戲變成甚麼樣子呢？

岡田：結果是沒有電腦的角色將會變得更活躍，令人高興的是自動繪畫地圖等機能則得以保留，成為遊戲中附設的機能。這些方便玩者的系統，當然不會這麼容易便除去，這點大家可以放心。

——在SS版的《真•女神轉生》中，當事件發生時，會出現強制性的動畫場面，今次又會變成怎樣？

岡田：關於這個問題，我們今次仍然會作出保留。至於演出效果的部份，暫時會預定在發生劇情事件時以動畫來表現。

當然絕不會是一些簡單的靜止畫面，而是實際的動畫技術，再配上聲音絕佳的效果後，使臨場感大大地增加，相信絕對是個不容錯過的佳作。各位讀者們，請好好期待吧！

膝地獄	＊下面從 1 至 4 的組合就稱為膝地獄	
正面右膝撞 1	接近後按	投擲技 20
左横膝撞 2	在 1 中按	投擲技 15 〈脱離投擲〉
左横膝撞 2	在 1 中按	投擲技 15 〈脱離投擲〉
迴右膝撞 3	2 或在 2 中按	投擲技 20
真空飛膝撞 4	在 3 中按	投擲技 40





鉄拳 TEKKEN 2™

指令之道

包括中首領及全部二十人的指令完全披露

スタンディングアキレスホールド	接近後按 ⇨	投擲技 30 〈脱離投擲〉
➡ インディアンデスロック	在スタンディングアキレスホールド中按	投擲技 30
⮡ ロメロスペシャル	在インディアンデスロック中按	投擲技 50 〈脱離投擲〉

美貌是女性的命根，那麼指令便是《鐵拳 2》的命根了。這個遊戲絕對是擁有 PLAY STATION 的玩者期待的作品。現在披露二十個角色（包括中首領）的指令。當然也有每個角色的個別攻略及十連技介紹，是完全保存版。



PS	ACT	CD-ROM
	NAMCO 發售中 5800円	

完全改變的《鐵拳2》。現在已經改變成這個樣子!!

萬眾期待的《鐵拳2》終於發售了。假如還未購得此作品的玩者，可以首先在這個特集中了解其強勁的內容。

《2》與上集一樣除了有街機及對戰模式外，還增加了四個模式可供遊玩，令到可選擇的模式更加可觀。另外有一個專供玩者練習十連技的練習模式，因此即使新手也大可放心。

當然基本系統及投擲技等外還加插了很多新要素，令到遊戲樂趣倍增。今次介紹包括中首領的二十個角色的徹底攻略。當然少不了的就是每個角色的專用秘技，大家可以按法使用。再者，中首領跟上集的街機模式一樣，過關後可以個別使用登場。

那麼現在就為大家介紹模式中的基本系統。由於有了一些變改，請各位留意。



▲如圖所示可以使用中首領對戰。而且有大量新秘技。

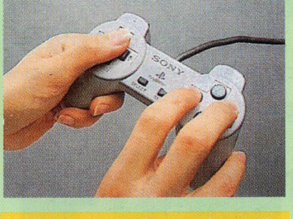
首先要熟習手掣的操作!!

《鐵拳2》有上集沒有的同時按三個掣的指令。換句話說，要能靈活操作手掣，便非要痛下功夫不可了。現為大家推薦以下的控制手法!!

標準的操作方法

▼這個是標準的操作方法。但同時按三個至四個掣是比較困難。





標準的操作方法・改

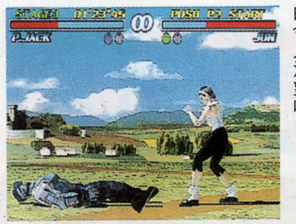
▲這個是標準的操作改良方法。就算同時按三個掣也沒有問題。

大量模式提供遊玩

遊戲的模式包機有街機，對戰、TIME ATTACK、TEAM BATTLE 及練習等一共六個模式。其中最基本的，就是街機模式了。假如在這個模式中不能過關的話，玩者可以先在練習模式中進行練習挑戰吧！

街機模式

這個是跟電腦對戰的模式。難易度有 EASY、MEDIUM 及 HARD 三種選擇。除了登場的十個通常角色外，爆機後有中首領出現。



◀最後的首領會是誰？真的令人渴望呢？

對戰模式

假如希望跟朋友一起進行遊玩，這個模式值得推薦。當然可以選用相同角色對戰，還可進行讓賽（中招後損耗值不同）。以長勝將軍為目標吧！



◀以最後勝利為自我目標！

TIME ATTACK 模式

以最短時間擊倒對手為比賽目的的模式。

除了不可以設定難易度外，其他跟街機模式完全一樣。遊戲中不可以暫停，因此要把握時間。



◀電腦戰專用的戰鬥方法模式。

TEAM BATTLE 模式

最多可以八人隊伍對抗戰的模式。

賽制採用淘汰形式，在體力消耗狀態（僅可回復少許）下一直進行對戰。另外還可實行一人對八人的讓賽。



◀通常角色隊伍對中首領隊伍的模式。

SURVIVAL 模式

一直跟陸續出場的角色對戰，直至體力變成零為止的模式，與 TEAM BATTLE 模式一樣，體力僅可回復少許。相同角色除了可多次登場外，威力會不斷提高。



◀現在擊倒十一人……，目標是三十人呢！

練習模式

在《鐵拳2》中是使用率最高的模式。

模式內除了有十連 COMBO 的練習外，也可以自己輸入指令看看絕技的損耗值。另外 REPLAY 畫面也是 USER FRIENDLY 的設計。

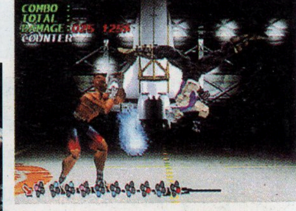




◀如圖所示有細緻的設定。也有原創的空中 COMBO。



◀▼這招帥極了！也有 REPLAY 的機能。

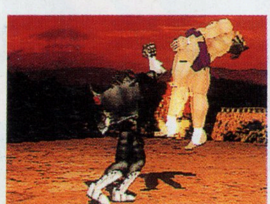


▲有防禦對手十連 COMBO 的練習。

好好的掌握基本系統的技術吧！

不單止《鐵拳2》，就是現在所有的格鬥遊戲，中段攻擊亦是一定不可缺少的。就以上、中、下段攻擊的特性來說，上段攻擊有上段防禦，下段攻擊有下段防禦，那麼中段攻擊呢？對了！就是採用上段防禦化解。

總而言之上、中段攻擊加上下段攻擊交替混合地攻擊是非常重要的。



▶咕嘩！中了一記重招向後翻轉……。

上段防禦的效果

按十字掣的左時便會變成上段防禦的狀態。再回復十字掣至中間位置，可以實行自動防禦。由於《鐵拳2》有很多中段攻擊的技法，所以上段防禦便顯得非常重要。盡量多用上段防禦技吧？

攻擊方法	防禦
上段攻擊	○
中段攻擊	○
下段攻擊	X
投擲技	X
防禦不能技	X
上後防禦不能技	X

下段防禦的效果

假如按十字掣的左下的話，便會形成下段防禦狀態。可以化解上、下段擊、投擲技及上段防禦不能技是其特色。但是中段攻擊及空中 COMBO 的追擊則無能為力。那麼以上段防禦為主進行戰鬥吧。

攻擊方法	防禦
上段攻擊	○
中段攻擊	X
下段攻擊	○
投擲技	○
防禦不能技	X
上後防禦不能技	○

自動防禦是？

自動防禦的弱點是不能抵消連續攻擊。

總而言之只對單發的上段攻擊有效。還是自己進行防禦來得方便。

◀防禦白頭山的中段攻擊！

▶下段攻擊得手，可給予傷害。

站立的攻防

上集中追擊對手的倒地攻擊是慣常手段。

但是《鐵拳2》則追加快速回復及橫轉站立等站立方法，因此使用倒地攻擊較為困難，高深莫測呢！

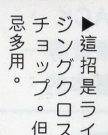


▲倒地攻擊使用蹲下踢是最適合，可給予確實的傷害！

▲橫轉站立時使用倒地攻擊可予避開。



◀也有起踢站立。但會受到反擊，視乎情形而使用吧！

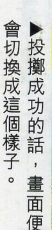




▶這招是ライジングクロスチョップ。但忌多用。

也可以變成投擲技！

變成投擲技!!這個時候，每一位角色都各自有兩個基本投擲技指令，玩者可以任意選擇任何一個。而假如輸入跟對手同一指令，則可以脫離投擲。





▶投擲成功的話，畫面便會切換成這個樣子。

◀ANNA 的主逆協固也可以這樣投擲。

也有反擊技

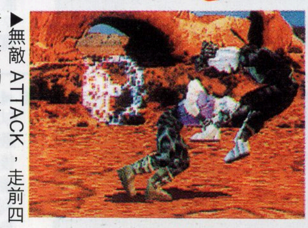
反擊技正如名稱一樣是向對手進行擊擊給予傷害。擁有反擊技的角色包括 NINA、準、PAUL、主、ANNA 等五位。善用他們對戰吧！



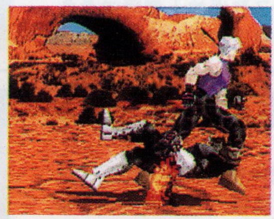
◀反擊技基本是上、中段攻擊。要注意。

走動途中你會如何決定？

在走動途中出技的招式大增。以下是其中兩個例子。其中一個是衝撞對手後毆打的秘技。



▶無敵 ATTACK，走前四步便可觸及對手。



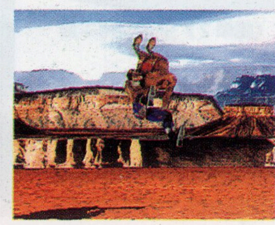
◀向正在睡覺的對手踐踏過去吧！

十連 COMBO 的種類大增

十連 COMBO 有分歧，因此種類大量增加。在練習模式中可以不斷學會使用方法。



▶這個是上集的十連 COMBO 第十招。



◀今次有第十招的投擲技出現啊！

風間準



窈窕的身段加上纖纖玉手是風間準的特色。但却不可以輕視她。從她優雅的舞步動作可以使出驚人的攻擊技。舉個例來說，泰山白鷺→刈腳→泰山白鷺→翠連紫雲。不斷按掣輸入指令便可以使出連續的COMBO技。

▼準的基本招白鷺。由此招可以引身其他COMBO技。



她的另一個特色是空中COMBO技。鬼殺後的空中COMBO技可以一口氣把對手的一半體力完全扣掉。

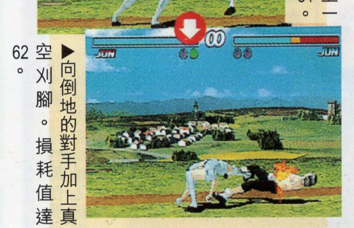
鬼殺擊至半空



◀使用鬼殺的話，一擊即中……。



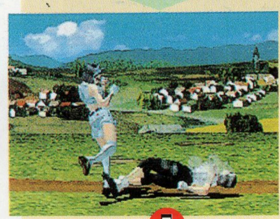
▶使出流雲墜後，可在空中2 HIT。



◀着地後，再送上一招鬼殺，損耗達51。

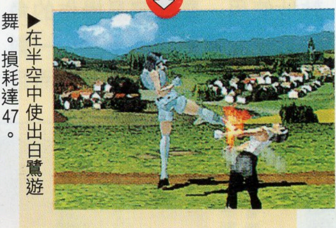
▶向倒地的對手加上真空刈腳。損耗值達62。

半空中的白鷺遊舞



◀對手跌在地上時開始白鷺遊舞。



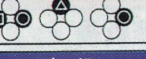


▶在半空中使出白鷺遊舞。損耗達47。

首先白鷺、跟著鬼殺！

從泰白鷺開始的連續技，實在是威力非凡。但是白鷺使出第三招及第四招之間的蹲下出拳及跳躍飛踢時，會有一段短暫的序頓。善用泰山白鷺可以徹底地扣去對手只餘下的少量體力，那麼之後採用那一招較為妥當呢？答案非常簡單，就是右UPPER及鬼殺。這兩招把對手擊上半空後，如右圖所示可以不斷追擊。因此，要一口氣扣去對手的體力，可以使用白鷺遊舞及泰山白鷺，令對手毫無喘息機會。

白鷺遊舞



鬼殺



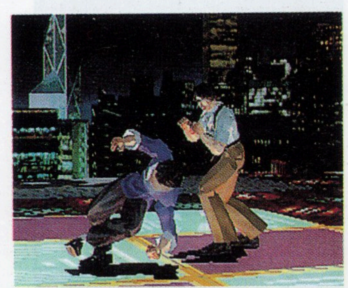
真空刈腳

↙ ● ● ●

レイ·ウーロン

雷武龍

自由地向後張望，突然間睡覺……。有各式各樣的古怪莫明的小動作，令對手手足無措，無招以對。另外，仰寢後掃燕舞及跳手腳的二選擇一，龍聲中段腳及下段腳的二選擇一，狼牙搖震擊及狼牙虎導山的二選擇一…迫到對手非要採用下段防禦或站立防禦不可！



▲睡覺動作比對手的投擲動作還要快，馬上睡覺又馬上出腳。

到底是站立戰還是睡覺戰

首先學會的絕技是（理所當然）睡覺，輸入指令時間時按十字掣的下及踢掣兩個，實際上是在蹲下狀態中同時按踢掣也可以。總而言之，避開對手的上段攻擊而蹲下時，可以馬上變成睡覺的姿勢。這個時候在睡覺狀態下跳了腳→狼牙搖震擊的空中COMBO。再者，在站立的狀態下推薦使出龍聲下段腳。由於出拳速度很快，因此反擊並不容易，對手會處於二選擇一的狀態。另外也有在站立狀態下背向對手的絕技，但虛位很大，對積極進攻的對手並不適宜。

睡覺

⬇ か ⇩ ✕●

龍聲下段腳

⇨ (N) □ △ □ △ ✕

跳弓腳

相手が頭側にいる時に ✕●

狼牙搖震擊

⇨ (N) ● □ △ ✕ ●

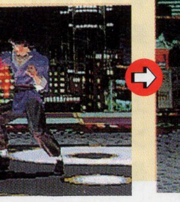
龍聲下段腳的威力



▲按十字掣向前指令，雷武龍可踏前一步。



▼看見這個動作時，緊按拳掣進行攻擊。



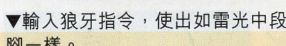


◀最後選擇中段或下段。總損耗值達60。

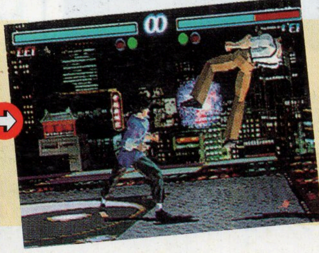
跳弓腳踢上半空

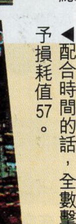


▲首先在睡覺狀態使出跳弓腳。把對手踢上半空……。



▼輸入狼牙指令，使出如雷光中段腳一樣。



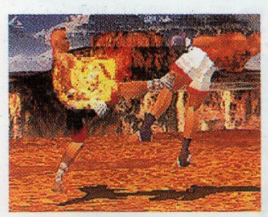


◀配合時間的話，全數擊中給予損耗值57。

ブルース

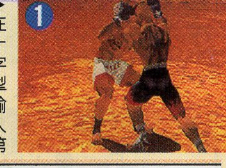
BRUCE IRUIN

擅長距離戰加上動作敏捷，即使新手亦能有效地使用，是最容易操作的角色之一。使用ガチャプレー對戰對 BRUCE 十分有利。而且輸入指令方面一點兒也不困難。但是假如不能了解每種特技的性質，便不能有效地使用。因此盡量掌握吧！

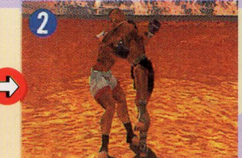


▶レッドバズーガ威力很大，即使對手防禦堅

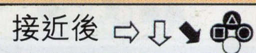
在地獄中巡禮



▶在十字掣輸入第一招。看看效果如何？

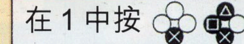


◀第二招把對手接近之際輸入指令。

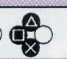


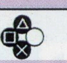
接近後 ⇨⇩➘





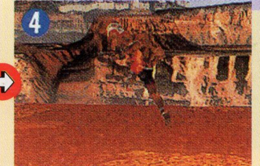
在 1 中按







▶第三招在第二招的半途中開始輸入。



◀第二招的動作着地前已經完成輸入第四招！



在 2 中按

在 3 中按

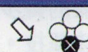
當使用 BRUCK 出戰時，在實戰中不要忘記專用投擲膝地獄。輸入指令在《鐵拳2》中是最困難，但可扣去對手體力三份之二以上的兇惡技。

決定攻擊方法莫要遲疑！

BRUCE 的絕技一招比一招的損耗值為低，因此為了彌補這項不足，非要在具有效率的 COMBO 下功夫不可！在 COMBO 之中，GUARDING COMBINATION、RISING COMBINATION 及 ONE TWO LONG KICK 這三招最為有效。單是使用此三招也可以扣去對手的體力。而且當對手倒下時，遠距離使用サイクロンエッジ的話，也可以結結實實的令對手的體力被扣去。

レッグバズーカー

⇨ ➡



サイクロンエッジ

⬂

GUARDING COMBINATION



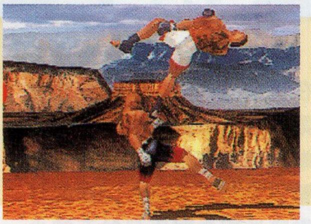
ONE TWO LONG KICK

⇩

機關槍式的威脅



▲中、中、中、下的 GUARDING COMBINATION。

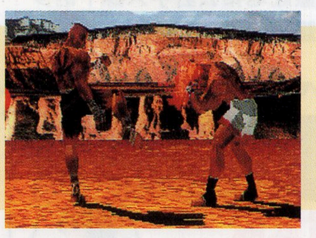


◀最後使出下段踢可給予重大傷害。

ムエタイ泰式格鬥



▲在 ONE TWO 系的技中，ONE TWO LONG KICK 最有效。



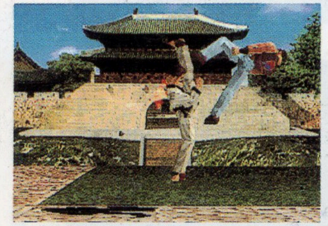


◀上下不斷搖幌，向蹲下敵人使出肘技的犧牲者。

ペク・トー・サン

白頭山

白頭山的特色是大部份絕技皆是由踢組成的。由於一招比一招的損耗值為高，因此成功完成連續技可扣去對手大半體力。而且連續技有上、中及下段的攻擊特性。但出腳慢是其最大弱點。



▲在空中輸入三次連續踢的ハンティングホーク，十分有型。

起踢，起踢再起踢最後出拳

由於起踢比出拳慢，所以使用蹲下出拳便可容易化解。這個時候應該連按口掣不斷出拳。由於白頭山是罕有的快拳，因此可以牽制對方是足夠有餘。當對手採取站立防禦的姿勢，可以使用スネイクブレード或コブラバイトスロー，再加上ハンティングホーク及ウイングブレード扣去對手體力，是白頭山的基本戰術。



◀首先使出スネイクブレイド及スネイクキック。



▶在半空中使出白鷺遊舞。損耗達47。

ウイングブレード跳起



▲白頭山的空中 COMBO ウイングブレード踢中對手……。



◀向倒地的對手加送防禦不能的ヒートディストラクション。

使出フラミンゴ！



◀軸移動特技フラミンゴ。輸入指令後如圖所示。

▶那麼擴大軸範圍！轉向對手的背後。

ハンティングホーク

⇗ (N)

ウイングブレード

⇨(N)⇩➘

フラミンゴ

⇦ ⬅ (N)

フラミンゴムーブ

在フラミンゴ中輸入→或←➡か⬅

三島平八

三島平八

上集是以首領身份登場的平八，今集可以使用來作對戰。平八的特徵是風神拳及奈落撞等皆是使用同一個十字掣操作輸入指令，因此可以使出多項絕技。靈活善用的話，令對手處於二選擇一的狀態。由於平八是攻擊強力的角色，不斷輸入指令攻擊是取勝的重點。



▲投擲技可使用超攻擊，對手難於化解。

經常處於二選擇一的狀態

如前面所說，平八的對戰形式多採用二選擇一的狀態為重點。例如風神拳及奈落撞等絕技。相反來說，上段攻擊的風神拳等有無數的攻擊形式提供。但是只局限於自己在攻擊的情況下有效的戰法。當自己是防禦的狀態時，可使用能夠瞬間攻擊的閃光烈拳進行反擊。當對手被風神拳等打上半空的時候，使用空中 COMBO 追擊是一貫手法。

以下介紹所的，除了由左拳至崩拳為止的絕技外，還有大量空中 COMBO 可以使用。最佳的方法是令對手進行下段防禦時使用空中 COMBO 追擊。

超攻擊
接近後 ⇨ ➡ △

風神拳
⇨(N)⇩⇘ △

崩拳
⇩ ⇘ ⇨ △

奈落撞
⇨(N)⇩⇘ ●●●

從蹲下移動

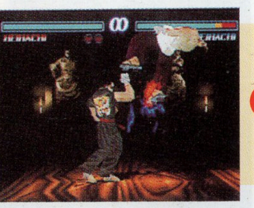
▲掌握出技時間，擊中率提高。

▶跟着使出奈落撞。向對手出擊。



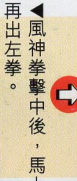
▶最後使用奈落撞踵切！

被風神拳擊中

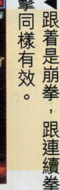




◀風神拳擊中後，馬上再出左拳。





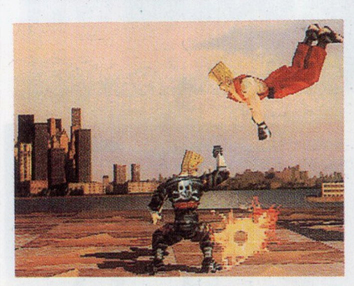


◀跟着是崩拳，跟連續拳擊同樣有效。

ポール・フェニックス

PAUL PHOENIX

連續技大增，是超越上集更加強力的 PAUL。使用瓦割及葉櫻後分別在中段或下段攻擊，往往令對手感到疑惑。而且 PAUL 的崩拳仍然不可忽視。崩拳擊中對手時可扣去對手體力達52之多。但是由於 PAUL 的絕技一招比一招強，因此防禦方面便出現虛位。最好防禦後使出反擊技對抗。



▲葉櫻崩拳及葉櫻鐵騎兩者威力強大，是為高手而設。

使出強力技扣去對手的體力

從瓦割崩拳至落葉的連續技及從葉櫻崩拳至鐵騎的連續技，可令對手處於二選擇一的狀態。但是過於濫用連續技會令對手及早防範是其大忌。崩拳並不是單純打出，而是輸入十字掣後的剎那間再按拳掣。

如是者，只要時間配合的話，便可以破解對手的防禦及反擊。

令對手上下搖幌



▶首先使出瓦割，是阻止對手活動的有效招數！

◀完成瓦割後，立即輸入落葉指令。

▶使用下段擊時一定要輸入肘技。下段及中段攻擊可令對手搖幌。

PAUL 的拿手絕招！

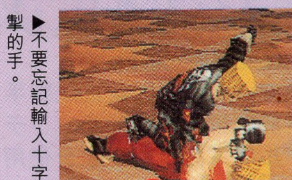


◀不能亂出技，儲氣再上吧！

▲擊中對手胸腹後飛彈開去！儲氣不足難以反擊！

闇雲絞
正撞擊時 △⬇○○(N)○○△

在第二招前出拳要快速輸入。第三招則稍為緩慢。這時按十字掣的下。當出第三招的拳時放開十字掣，餘下的指令一口氣地輸入。



▶不要忘記輸入十字掣的手。



◀最後三招可以不斷輸入。

崩拳
⇩ ⇘ ⇨ △

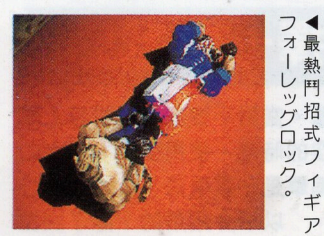
瓦割崩拳
⇩ ● ● △



キング

KING

擁有多姿多彩投擲技是KING的特色。但是當對手蹲下時便難以施技。因此在可投擲時便要把握機會是對戰的重點。其中最有效絕技包括有スマッシュアッパー及ジェイルキック寄打擊技，在對可站立露出虛位時使用這些投擲技是最理想的戰略。假如投擲技不生效的話可使用打擊技補救。



◀最熱門招式フィギアフォーレッグロック。

重點仍然以投擲技為主

假如使用KING出戰，一定不要忘記使出ワンダフルメキシカンコンボ。由旃是輸入困難的絕技，因此在對手被踢上半空時，是輸入指令的最佳時機。另外還有空中COMBO提供。那麼當對手在空中之際，確實輸入指令吧！

把對手擊上半空



▶在此時，最好用小跳躍踢擊。

◀在空中使用ワンツーパンチ進擊……。

▲跟着進行例倒下大攻擊，最後加上ムーンサルトボディプレス。

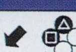
閃避站立踢擊



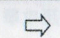
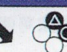
▶在對手站立踢擊時緊緊閃避開去。

◀然後使用リバースアームスクラッチスラム，是美妙的招數。

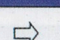
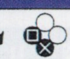
フィギアフォーレッグロック

接近後 

リバースアームクラッチスラムa

接近後  

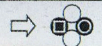
リバースアームクラッチスラムb

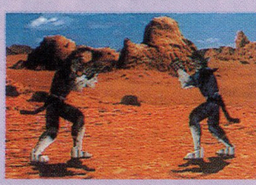
接近後   

ARMOR KING

ARMOR KING很可惜沒有像ワンダフルメキシカンコンボ等強力投擲技提供。但是ブラックショルダータックル及アローストレート等打擊系新招却有大量追加。而且ブラックスマッシュ也仍然健在，甚至可以空中COMBO。由ブラックスマッシュ後出左鈎拳，再一次ブラックスマッシュ招呼對手是最好的戰略。

ブラックショルダータックル





▶在十字掣輸入第一招。看看效果如何？



◀嘩！指令輸入簡單，操作也很容易。

ロウ

MARSHALL LAW

擁有サマーソルトキック等大量形式絕技的LAW。但是由於太依賴サマー攻擊，因此造成對手易於防禦。使用ドラゴンテイル等下段攻擊及混合使用虛位甚少的左連拳向對手攻擊是可以生效。另外，使出各種サマー後要確實追力空中COMBO攻擊。



◀使用スラッシュキック向對手偷襲，頗為有效。

使用サマー技

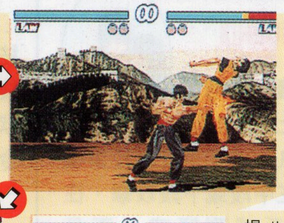


▲使出シットストレートレフトサマー，成功了！

◀空中使用ワンツーパンチ。首先是左拳出擊。



▶跟著出右拳。但沒有心急的必要。

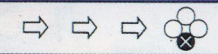


◀向跌下的對手使出ドラゴンテイル，雖然簡單，但損耗值大。

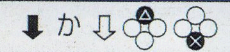
怎樣善用サマー攻擊呢？

使用サマー攻擊對手是LAW的拿手好戲。在下段攻擊及投擲技等又或是當對手是在蹲下狀態下使用サマーソルトキック易於擊中，因此LAW的絕技還是以サマーソルトキック為主線。另外，新特技ドラゴンテイルも不容忽視。

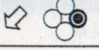
スラッシュキック



シットストレートレフトサマー



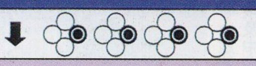
ドラゴンテイル



李超狼

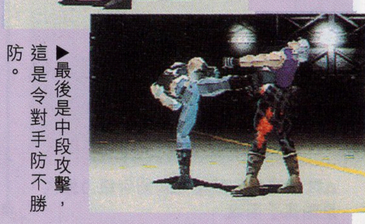
今次最容易出技是由下段至中段的レイザーズエッジキックコンボ。由於不是連續技難於防禦，因此擊中率甚高。單從ブレイジングキック一招已覺有型，值得推薦！

レイザーズエッジキックコンボ





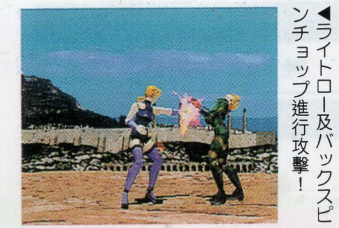
◀首先從下段開始，直至第三招的下段攻擊……。



▶最後是中段攻擊，這是令對手防不勝防。

ニーナ・ウイリアムズ
NINA WILLIAMS

動作非常敏捷的 NINA 。雖然造成的傷害並不太大，但在對戰半場時可能已經扣去對手大半的體力……。因此應該善用 NINA 的速度進行攻擊。如是者，這種戰略方法在《2》中非常有效。但是在上集具有強大威力的ニールキック却變得軟弱化。至於如何選用技法是勝負的關鍵。



◀ライトロー及バックスピンチョップ進行攻擊！

混合使用ディバイン給予對手很大損害

NINA 有新追加的強力絕技就是ディバインキャノンコンボ。實際是下段至中段分兩個階段的踢擊技，擊中對手的話可把對手擊上半空。這招空中 COMBO 能夠一口給予對手極大的傷害。另外 NINA 還有上集耳熟能詳的ボーンカッター，性質方面有所改變。當對手被禁制時可以使用關節技令對手俯首稱臣呢！



◀並不單是 JUMP KICK 那麼簡單。

▶使用アキレス腱固移動，可給予大傷害。

使用デバインキャノン



◀可以把對手擊至這個高度。

▶跌下時再送上一記重拳。

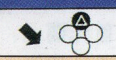
◀接著向對手使出スライサー。

▲最後是ディバインキャノン大攻擊！總損耗值是 47 ！

ANNA WILLIAMS

ANNA 可積極使用ライトロー及バックスピンチョップ。另外コールドブレード也很有效。

コールドブレード





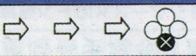
◀バックスピンチョップ擊中對手下懷。

▶突然使出コールドブレード可擊倒地上。

ボーンカッター



ディバインキャノン

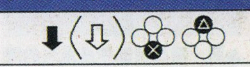


ディバインキャノンコンボ



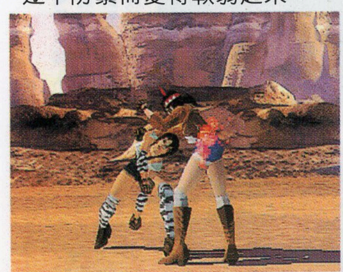
ライトロー&バックスピンチョップ





ミシェール・チャン
MICHELL CHANG

假如靈活運用上段、中段及下段等攻擊。往往令對手無計可施。再者，天砲及通天砲也頗具威力。尤其是天砲一招便可把對手打至翻倒的強力技，是追擊空中 COMBO 的最佳招數。但是通天砲並不如上集一樣是連續技，因此可以途中防禦而變得軟弱起來。

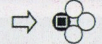


▲無論如何使用連續技進攻。令對手無還手之力。

採取連續技得勝！

MICHELL 擁有的多種連續技，包括可以擊至對手上半空的空中 COMBO 。尤其是天砲及通天砲等，另外配合衝腿通天砲令威力更加強勁。使用通天砲A攻擊對手，成功的話可給予損耗值 79 。是非常有積極性的 COMBO 技！

天砲

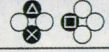


通天砲日

斬捶通天砲

斬捶中按

衝腿通天砲



擊上半空的機會！



▶使用通天砲擊中，是空中 COMBO 的機會。

◀馬上再加上衝腿通天砲！

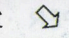
▲向倒在地上的對手使用通天砲了結他！

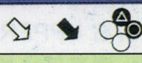
王椋雷

擁有 MICHELL 系絕技的王椋雷。最令人注目的是投擲技殘月。投擲對手後會有一段長時間僵直，因此可使用崩拳等追擊。

殘月

接近後









▶一定要熟習王椋雷的招式，有強力的投擲技。

◀在僵硬中不要擔心有其他打擊技！

ジャック-2

JACK-2

強大力量足以彌補其緩慢速度。由於出拳的時間長，故此首先要接近對手積極地採取主攻。另外，在距離稍遠的情形下，可使用能夠反敗為勝的メガトンパンチ絕技。假如成功的話能夠扣去對手的大半體力。



▲使用中段及下段攻擊，容易擊中對手，也可シザースメガトン選擇一。

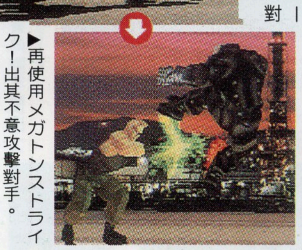
能夠輕易令對手受到重大傷害就是ブラボーナックル，然後ダブルハンマー的連續技。雖然在電腦戰中十分有

配合ハンマーフラッシュ

最常用的招式是ハンマーラッシュロー。由於防禦困難可銳減對手的氣勢，在使用ラッシュ期間配合メガトンストライク會有更佳的效果。



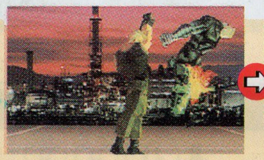
◀使用ハンマーラッシュ警告對手。



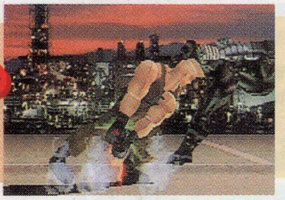
▶再使用メガトンストライク！出其不意攻擊對手。

但在對戰中最初的ブラボーナックル比較難於把握。假如對手露出很大虛位的話，這招可收到重大成果!!

採用積極對策



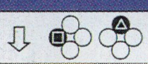
▲第一招如何擊中是最大的問題？



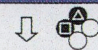
◀跟著使用ダブルハンマー會有成果。

シザースメルトダウン
➡ か ⇨ ○○ ○○

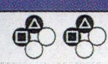
メガトンストライク
⇩ ○ ○



ブラボーナックル
⇩ ○



ダブルハンマー
○ ○



P. JACK

基本上戰法跟 JACK 2 非常相似，使用P. JACK BLAST的話，可在中距離戰中大派用場。其他還有ヘッドスライディング等絕技。投擲技バニッシュメントメガトン也可用上。



◀跟瓦割崩拳一樣，第一招便可生效。

P. JACK
⇩ ○ ○

熊

由於熊的手可達長距離，因此即使遠距離也可使用ベアラッシュ擊中對手。在近距離戰採用ベアヘブンキャノン為佳。也可在稍遠距離時使用テリブルクロウ來牽制對手。



▶之後也可使用ローロングベア進行移動。

テリブルクロウ
⇦ ○

巖龍

巖龍的主力武器是閻魔突。除了招數類似相撲手之外，捉住對手拋出去也是其特色。在中距離戰中使用歌舞伎張手可阻止對手的活動。



◀向跌下的對手使用四股クエイク，可給予大傷害。

上衝拳
⇦ ⇖ ⇩ ⬊ ○

吉光

吉光

吉光是擁有大量奇怪段技的角色，因此在對戰中有層出不窮的技倆。除了卜集的右 UPPER，卍芰及吹雪等，還有新技如旋風劍及卍菊等使用容易的秘技。但是由於損耗值不大，對於新手來說是比較不宜使用的角色。



◀突然向對手出招的旋風劍。

靈活使用防禦不能技！

使出日向砲後，立即再出不戛是最佳方法，但是自己受到極大傷害，有 DOUBLE LOCK OUT 的危險……。

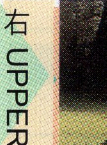


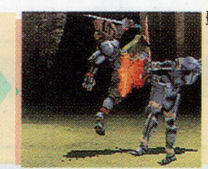
◀取代日向砲而使用草薙砲當然可以！

▶在對手跌下的一刹那輸入不戛的指令吧！

另外右 UPPER 連續技是吉光的基本招式，卍葛→吹雪→卍車是有效的連續技。假如卍車難於使出可以斬哭劍取替，但損耗則較低。

右 UPPER





◀連續技中的膝撞吹雪向對手進行攻擊。



◀最後輸入卍車的指令，向倒地的對手加上最後段著。

旋風劍
開始絕鳴劍的動作後 ○

向日砲
○ ○

不戛
⬇ ○

州光

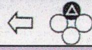


◀是突然衝前使用クナイ斬。

從吉光的右 UPPER 連續技時使用。由於速度快是防禦不能技及中距離時使用。

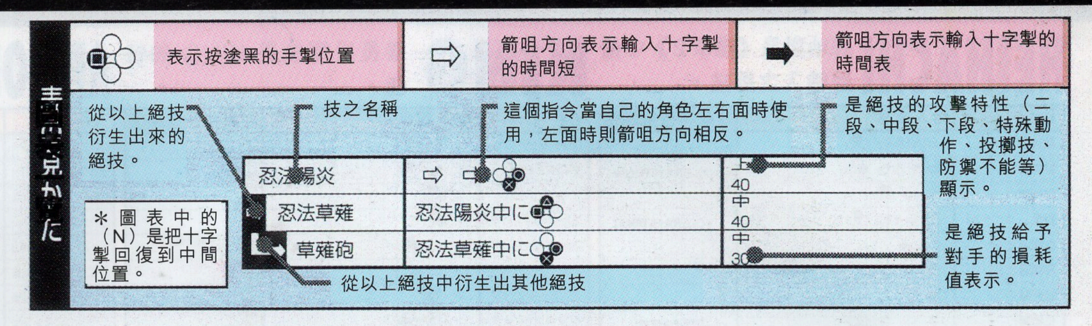


クナイ刺し
⇦ ○

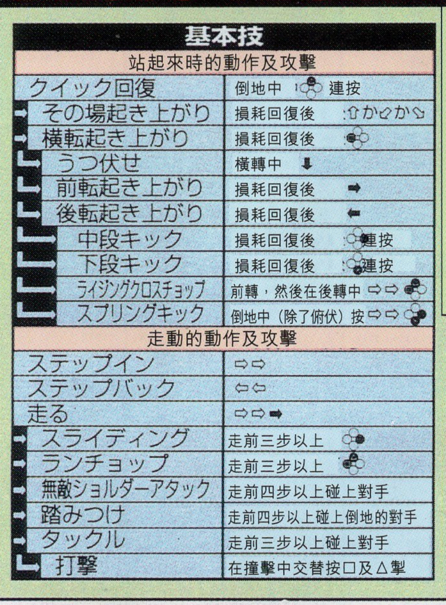


通常角色及中首領的全部指令大披露！

這裡是全部角色的對應指令一覽表，討厭指令繁多的人也不會有問題，因為沒有必要一口氣全部記下，只要按步就班使用便成了！



BASIC TECHNIQUE



基本技	
站起來時的動作及攻擊	
クイック回復	倒地中 △ 連按
➡ その場起き上がり	損耗回復後 ⇧か⬁か⬂
➡ 横転起き上がり	損耗回復後 □
➡ うつ伏せ	横轉中 ⬇
➡ 前転起き上がり	損耗回復後 ➡
➡ 後転起き上がり	損耗回復後 ⬅
➡ 中段キック	損耗回復後 ○連按
➡ 下段キック	損耗回復後 ×連按
➡ ライジングクロスチョップ	前轉，然後在後轉中 ⇨⇨ □+△
➡ スプリングキック	倒地中（除了俯伏）按 ⇨⇨ ○+×
走動的動作及攻擊	
ステップイン	⇨⇨
ステップバック	⇦⇦
走る	⇨⇨➡
➡ スライディング	走前三步以上 ○
➡ ランチョップ	走前三步以上 □+△
➡ 無敵ショルダーアタック	走前四步以上碰上對手
➡ 踏みつけ	走前四步以上碰上倒地的對手
➡ タックル	走前三步以上碰上對手
➡ 打擊	在撞擊中交替按口及△掣

＊橫轉站立以後的絕技，除了ライジングクロスチョップ及俯伏外，其他都可以單獨使用。另外雷武龍的スプリングキック及ライジングクロスチョップ不能使出，JACK-2，P. JACK，巖龍的ライジングクロスチョップ也不能運用。吉光及州光在撞擊，後按A掣會使劍刺出。另外JACK-2，P. JACK及巖龍的ランチョップ不能使出，吉光及州光的スライディング也不能運用，PAUL在撞擊後除了使出閻雲絞外，在撞擊後使出打擊技的情況下按口＋△掣可脫離投擲。

JUN

只要輸入最少指令便可使出連續技的風間準。

技名	輸入指令	攻擊特性
鬼殺し	➡ △	中 15
霞掌拳	➡ □	中 15
霞蹴り	➡ ○	上 35
流雲墜	○+×	中、中 15, 21
紫雲二段蹴り	⬇ ○+×	下、上 5, 22
竜車蹴り	⇦ ×	中 20
➡ 竜車蹴り刈脚	在龍車蹴動作開始後 ○ ○ ○	下、下、下 14, 14, 14
➡ 竜車蹴り鬼殺し	在龍車蹴動作開始後 △	中 15
槍連勁	□ △	上、中 10, 10
翠勁下蹴り	□ ×	上、下 10, 7
翠勁刈脚	□ ○ ○ ○	上、下、下、下 10, 14, 14, 14
翠連勁	□ □	上、中 10, 15
翠連衝腿	□ □ ×	上、中、中 10, 15, 14
翠連紫雲	□ □ ○	上、中、下、上 10, 15, 15, 20
泰山白鷺	□+○ △ □	下、上、上、上下、下 7, 10, 10, 12
泰山白鷺刈脚	□+○ △ □ ○ ○ ○	下、上、上、上、下、下、下 7, 10, 10, 12, 14, 14, 14
白鷺遊舞	□+○ △ ○	下、上、上、中 7, 10, 10, 25
白鷺下段脚	□+○ △ ⬇+○	下、上、上、下 7, 10, 10, 20
真空刈脚	× ○ ○ ○ か ⬋ ○ ○ ○	下、下、下 14, 14, 14
刈脚流雲墜	× ○ ○ ○ ×	下、下、下、中 14, 14, 15, 25
刈脚白鷺遊舞	× ○ □+○ △ ○	下、下、上、上、中 14, 7, 10, 10, 25
蛇回し	接近 △+○	投擲技 35
腕十字固め	接近 □+×	投擲技 35
釣鐘割り	從背後接近 △+○ 或 □+×	投擲技 45
白山	接近 △+×	投擲技 45
返し技	⬅ △+○ 或 ⬅ □+×	反投擲技因應對手的攻擊而變化
鬼首落とし	➡ × 輸入十字掣可三回轉，在一至三回轉中放開手掣可以起踢	中、中、防禦不能 30, 40, 40

BRUCE

膝地獄是《鐵拳２》中最困難之絕技。

技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
スレッジハンマー	□+△	中 40
ステップインミドルキック	⬂ ○+×	中 15
レッグバズーカー	⇨ ➡ ○	上（防禦後膽怯） 35
スライサー	⇨ ⇨ ×	中 30（CLEAR HIT時4.5）
スナイパースラッシュ	⇨ ⇨ ⇨ ×	中 30
ソーク・クラブ	⇨ □+△	上（迴轉） 25
ダブルフェイスブレイカー	⬂ □ △	中、中 10, 10
ワン・ツー・ハイキック	□ △ ⇨ ○	上、上、上 10, 12, 30
ワン・ツー・ミドルキック	□ △ ○	上、上、中 10, 12, 20
ワン・ツー・ローキック	□ △ ⇩ ○	上、上、下 10, 12, 10
トリプル・ティー・ソーク	⇨ □ △ □	上、上、中 15, 10, 25
サザンクロスコンビネーション	□ ○ ×	上、上、中 10, 20, 25
ノーザンライトコンビネーション	□ △ ×	上、上、中 10, 12, 20
ライジングコンビネーション	□ △ □ △	上、上、中、中 10, 12, 12, 15
ストッピング	⇦ ×	上 20
ストッピングフェイントストレート	⇦ × △	上、上 20, 12
ストッピングフェイントニー	⇦ × ○	上、中 20, 20
クイックソバット	× ×	中、上 25, 25
ガトリングコンビネーション	× △ □ ○	中、中、中、下 25, 12, 15, 12
トリプルニーコンボ	⇦ ○ × ○	中、中、中 20, 15, 25
ダブルニー&ローキック	⇦ ○ × ⇩ ○	中、中、下 20, 15, 15
スナイパーソバットコンボ	⇨ ○ × ○	上、中、上 18, 10, 25
サイドロー&サイドハイキック	⇩ ○+× ×	下、上 15, 10
サイクロンエッジ	⬂ ×	下 12
➡ トルネードアッパー	サイクロンエッジ中に □	中 50
ティー・カウ・コーン	接近 △+○	投擲技 30
ティー・カウ・トロン	接近 □+×	投擲技 25
バックフリング	由背後接近 △+○ か □+×	投擲技 40
膝地獄	＊下面從１至４組合稱為	
正面右膝蹴り①	接近 ⇨⇩⬊ □+△+○	投擲技 20
左横膝蹴り②	在１中 × □+△+×	投擲技 15（○+× で投げ抜け）
左横膝蹴り②'	在１中 ○ □+△+×	投擲技 15（△+○ で投げ抜け）
回し右膝蹴り③	在２又２中 □ × □+△+○	投擲技 25
真空飛び膝蹴り④	在３中 △ ○ □ □+△+×	投擲技 40
首投げ	在１中 □+△ □+△ □+△	投擲技 35
サイドワインダー	⬅ △+×	防禦不能 60
バック転	⇦ ⇦ (N) ○+×	動作
フェイントレッグバズーカー	在後翻中 ○	上 12(近距離30-15中距離30遠距離15)

REI

臥地或背向對手時，經常使出狡猾技倆的雷武龍。

技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
雷光跳脚	⇨ ⇨ ⇨ ×	中（防禦後震抖） 30
後掃燕舞	⬁ ○ ○	下、上 10, 40
雷光中段脚	➡ ○ □ △ ○	上、中、中、中 35, 12, 10, 15
雷光下段脚	➡ ○ □ △ ×	上、中、中、下 35, 12, 10, 20
龍声中段脚	⇨ (N) □ △ □ △ ○	中、中、中、中、中 10, 10, 10, 10, 15
龍声下段脚	⇨ (N) □ △ □ △ ×	中、中、中、中、下 10, 10, 10, 10, 20
揺震撃	⇨ (N) × ○	上、中 35, 20
虚蹲山	⇨ (N) × ⬇ ○	上、下 35, 10
狼牙揺震撃	⇨ (N) ○ □ △ × ○	中、中、中、上、中 15, 8, 8, 21, 20
狼牙虚蹲山	⇨ (N) ○ □ △ × ⬇ ○	中、中、中、上、中 15, 8, 8, 21, 20
旋風連脚a	× ○（起踢中按⬇仰面睡覺）	中 30
旋風連脚b	× ○ ⬆（起踢中按⬇仰面睡覺）	中、中、中 30, 30, 30
旋風連脚c	➡か⇨ × ○（起踢中⬇仰面睡覺）	迴轉 30
寝る	⬇ 或 ⇩ ○+×	準備動作
➡ 跳ね起き	在對手腳下時 ○+×	
➡ 跳弓脚	在對手頭部時 ○+×	中 25
➡ 仰寝後掃燕舞a	在對手頭部時 × ○	下、上 10, 25
➡ 仰寝後掃燕舞b	在對手頭部時 ➡ × ○	下、上 10, 25
➡ 仰向けからうつ伏せに転がる	⬇ □	準備動作
➡ 伏寝滑	在對手頭部俯伏睡覺狀態 ○ ×	下 15
巻暫連脚	× × ○ ○（俯伏睡覺）	下、下、中 7, 7, 35
弧流腿	○ □（俯伏睡覺）	中 25
➡ 伏寝弧流腿	在對手腳下俯伏睡覺狀態 ○ ×	中 25
➡ 伏寝掃腿	在對手腳下俯伏睡覺狀態 × ○	下 10
➡ うつ伏せから仰向けに転がる	□	準備動作
転身連砲	□+△（背向對手）	上、上 18, 18
虚環脚	× ×（背向對手）	上、下 30, 20
背を向ける	⬅ 或 ⇦ ○+×	準備動作
➡ 背身打	背向對手的狀態下 □	上 12
➡ 背身下掃打	背向對手的狀態下 ⬇ か ⇩ □	下 8
➡ 背身崩墜	背向對手的狀態下 △	中 20
➡ 背身腿	背向對手的狀態下 ○	中 15
➡ 背刃落	背向對手的狀態下 ○+× ○+× ○+×	中、中、中 15, 15, 15
➡ 背身後掃燕舞	背向對手 ⬇ か ⇩ ○ ○	下、上 10, 35
衿締め	接近 △+○	投げ技 30
飛空脚	接近 □+×	投げ技 30
落顔砕	從背後接近 △+○ か □+×	投げ技 45
払い倒し	接近 ⇨ ➡ □+△	投げ技 30
妃睡鳥	⬅ △+×	準備動作
➡ 鷹爪連脚	在妃睡鳥中 × × × ×	中、中、中、中 15, 15, 15, 15
➡ 鳳凰旋風脚	在妃睡鳥中 ○	防禦不能 90
綜々牙	⇨ (N) △ □ △ □	上、上、上、上 ガード崩し技

鐵拳２ 一點小提議 ～關於白鷺遊戲～

風間準的白鷺遊舞不能使出……有玩者這樣說。可嘗試有節奏地輸入口＋口→△→△→口指令。假如不成功的話便是說謊了。難以輸入的部份（在白鷺遊舞是按△掣）輸入兩次也可以應用在準的其他絕技上。在輸入A或B技時，嘗試先入B的最初指令看看。



HEIHACHI

膝地獄是《鐵拳２》中最難輸入之絕技。

技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
風神拳	⇨(N)⇩⇘ △	中 30
雷神拳	⇨(N)⇩⇘ □	中 38（CLERA HIT時57）
鬼神拳	⇨ ⇨ △	中 40
崩拳	⇩ ⇘ ⇨ △	中 33（CLERA HIT時49）
右踵落とし	⇨ ○	中 30
左踵落とし	⇨ ⇨ ×	中 30
破砕蹴	○ ×	中 30
空斬脚	⇨ ⇨ ⇨ ×	中 30（防禦後會震料）
激斬脚	⇨(N)⇩⇘ ×	中 35
地斬脚	⇨(N)⇩⬊ ×	下 25
鬼下駄	相對手倒地中 ⬇ ○	25（向倒地對手攻擊）
ワンツーパンチ	□ △	上、上 10、15
鬼哭連拳	□ △ △	上、上、上 10、15、25
閃光烈拳	□ □ △	上、上、中 10、10、20
無双連拳	⇘ □ △	中、中 10、28
踵落とし	站立中途 ○ ○	中、中 13、21
螺旋襲刀脚	⇗ ○ ○	上、下 25、15
裏旋空刀脚	⇗ × ○	中、中 17、22
奈落払い	⇨(N)⇩⇘ ○ ○ ○	下、下、下 17、12、12
➡ 奈落払い踵切り	在奈落中十字掣回到中間位置 ○ ○	中、中 20、21
瓦割り	⇩ □	中 15
瓦割り崩拳	⇩ □ △	中、中 15、30
金剛落とし	拉近 △+○	投擲技 35
裸絞め	接近 □+×	投擲技 30
仁王砕き	從背後接近 △+○ 或 □+×	投擲技 45
超ぱちき	接近 ⇨ ➡ □+△	投擲技 35
影足	⇦ ⇦ (N) ○+×	軸轉
鬼瓦	⬇ □+○	防禦不能 70

KING

善長投擲技是 KING 的特色。

技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
スマッシュアッパー	⇨ ⇨ △	中 20
ダイナマイトアッパー	⬇ ⬊ △	中 20
ナックルボム	⇗ □+△	中 35
エルボースティング	⇩ □+△	中 15
フライングクロスチョップa	⇨ ⇨ □+△	開始上（防禦後會震抖） 15
フライングクロスチョップb	⇨ ⇨ □+△	後半下 15
エルボードロップ	⬈ △+○	中 35
ジェイルキック	⇨ ⇨ ○	中 30
ドロップキック	⇨ ⇨ ○+× か ○+×	中 25 防禦後震抖
サテライトドロップキック	⇨ ⇨ ⇨ ○+×	上 40 防禦後震抖
ダブルニードロップ	⇧ か ⇗ ○+×	中 40
ワンツーパンチ	□ △	上、上 12、15
ワンツーアッパー	□ △ □	上、上、中 12、15、10
ライトストレート→レフトアッパー	△ □	上、中 12、15
レフトストレート→ライトアッパー	⇩ □ △	上、中 5、15
アリキック	⬇⬊ ○ ○ ○ か ⇩ ○+× ○ ○	下、下、下 17、7、7
➡ スピニングスマッシュ	在アリキック中 △	中 10
ブレンバスター	接近 △+○	投擲技 30
ココナッツクラッシュ	接近 □+×	投擲技 30
コブラツイスト	從背後接近 △+○	投擲技 55
ハーフボストンクラブ	從背後接近 □+×	投擲技 55
フィギアフォーレッグロック	接近 ⬋ □+△	投擲技 30
DDT	接近 ⇙ ⬋ □+△	投擲技 55
ツームストンパイルドライバー	接近 ⇙ ➡ □+△	投擲技 65
ジャイアントスイング	接近 ⇨ ⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ➡ □	投擲技 70
フランケンシュタイナー	⇘ ○+×	投擲技 20
フランケンシュタイナー	接近 ⇘ ○+×	投擲技 45
フランケンシュタイナー	接近 ⇘ ○+×	投擲技 65
ジャガードライバー	接近 ⇩⇘➡ □	投擲技 25
➡ アーチロックフェイスバスター	在ジャガードライバー中 □+△	投擲技 30
➡ ボストンクラブ	在ジャガードライバー中 □+△ × ○ □+△	投擲技 25
グランドスマッシュ	⇨ ⇨ (N) △	下 6
➡ ジャガーバックブリーカー	グランドスマッシュカウンターヒット時 □+△	投擲技 30
➡ ジャンピングパワーボム	グランドスマッシュカウンターヒット時 □+△ ⇧ ⇩ ○+×	投擲技 50
アリキック(カウンター時)	⬇ ⬊ ○ ○ ○ ○ ○	下、下、下、下、下 17、7、5、4、3
➡ オクトパスホールド	在被擊中時 ○ △ □ ×	投擲技 50
スタンディングアキレスホールド	接近 ⇨ ⬊ △+×	投擲技 30
➡ S．T．F	スタンディングアキレスホールド中に □ △ × □ □+△	投擲技 35（□+× で投げ抜け）
➡ スコーピオンデスロック	スタンディングアキレスホールド中に □+△ × □ □+×	投擲技 40（△+○ で投げ抜け）
➡ インディアンデスロック	スタンディングアキレスホールド中に □+△ □ × △+○	投擲技 30（□+△ で投げ抜け）
➡ ロメロスペシャル	インディアンデスロック中に □+△ × ○ □+△ □+△+○+×	投擲技 50
ワンダフルメキシカンコンボ	以下の投げをすべて決めた際の総称	
リバースアームクラッチスラムa	接近して ⇨ ⬊ △+○	投擲技 25
リバースアームクラッチスラムb	接近して ⇨ ⬊ □+×	投擲技 25
➡ バックドロップ	リバースアームクラッチスラムaまたはb中に △ □ □+△	投擲技 18
➡ ジャーマンスープレックス	バックドロップ中に ○+× □+△	投擲技 15
➡ パワーボム	ジャーマンスープレックス中に □ △ ○+×	投擲技 25
➡ ジャイアントスイング	パワーボム中に △ □ × ○	投擲技 30
ムーンサルトボディープレス	⇨ □+○	防禦不能 25
ジャガーインパクト	➡ □+△	上段防禦不能 50

ARMOR KING

有 KING 所沒有的打擊技。

技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
スマッシュアッパー	⇨ ⇨ △	中 20
ダイナマイトアッパー	⬇ ⬊ △	中 20
グランドスマッシュ	⇨ ⇨ (N) △	下 6
ナックルボム	⇗ か ➡ か ⇨ □+△	中 35
ジャンプインナックルボム	⇧ か ⇗(N) □+△	中 35
アローストレート	⇦ □+○	上 35
ブラックショルダータックル	⇨ □+○	中 30
ブラックスマッシュ	⇨(N)⇩⇘ △	中 30
ダークスマッシュ	⇨(N)⇩⇘ □	中 38
フライングクロスチョップa	⇨ ⇨ □+△	上（ガード後よろけ） 15（クリーンヒット時57）
フライングクロスチョップb	⇨ ⇨ □+△	下 15
エルボードロップ	⬈ △+○	中 35
ジェイルキック	⇨ ⇨ ○	中 30
延髄斬り	⇨ ⇨ ○+× か ○+×	上（ガード後よろけ） 30
サテライトドロップキック	⇨ ⇨ ⇨ ○+×	上（ガード後よろけ） 30
ダブルニードロップ	⬆ か ⬈ ○+×	中 40
ワンツーパンチ	□ △	上、上 12、15
ワンツーアッパー	□ △ □	上、上、中 12、15、10
ライトストレート→レフトアッパー	△ □	上、中 12、15
レフトストレート→ライトアッパー	⇩ □ △	下、中 5、15
アリキック	⬇⬊ ○ ○ ○ か ⇩ ○+× ○ ○	下、下、下 17、7、7
➡ アリキック(カウンター時)	⬇⬊ ○ ○ ○ ○ ○	下、下、下、下、下 17、7、7、7、7
ジャンプインアリキック	⇧ か ⇗(N) ○ ○ ○	下、下、下 17、7、7
ブレンバスター	接近して △+○	投げ技 30
➡ スタイナースクリュードライバー	ブレンバスターのモーション中に ⇩ ⇩ ⬇ + □+△	投げ技 55
ココナッツクラッシュ	接近して □+×	投げ技 30
リバースDDT	背後から接近して △+○ か □+×	投げ技 55
DDT	接近して ⇙ ⬋ □+△	投げ技 45
ツームストンパイルドライバー	接近して ⇙ ➡ □+△	投げ技 65
ジャガードライバー	接近して ⇩⇘➡ □	投げ技 25
ジャイアントスイング	接近 ⇨ ⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ➡ □	投げ技 70
フランケンシュタイナー	⇘ ○+×	中(投げ間合い外) 20
フランケンシュタイナー	接近 ⇘ ○+×	投げ技(投げ間合い内) 45
フランケンシュタイナー	接近 ⇘ ○+×	投げ技(同上ガードせず) 65
スーパーナックルボム	⇗ □+△ ⬇	防禦不能 45
ジャンプインスーパーナックルボム	⇧ か ⇗(N) □+△ ⬇	防禦不能 45
ジャンプインムーンサルトドロップ	⇧ か ⇗(N) □+○	防禦不能 25

YOSHIMITSU

擁有古怪技如自殺技，不惑及不要等。

技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
卍裏拳	⇨ △（擊中後轉向對手身後）	上 12
忍法卍車	⇗ ○+×	中 30
露払い	⬊ ×	下 12
吹雪	⇨ ⇨ ○	中 20
忍法陽炎	⇨ ⇨ ○+×	中 40
➡ 忍法草薙	在忍陽炎中 □+△	上 40
➡ 草薙砲	在忍法草薙中 ○+×	中 30
日向砲	○ ×	中 30
PKコンボ	△ ×	上、上 12、30
PDKコンボ	△ ⬇ ×	上、下 12、17
稲妻	× ○	上、中 25、30
三散華	○ ○ ○	上、上、上 20、20、20
忍法卍葛	⬅ □ □ □ □ □ □	上、上、上、上、上、上 10、10、10、10、10、10
忍法卍菊	⬋ △ △ △ △ △ △	中、中、中、中、中、中 10、10、10、10、10、10
忍法卍茭	⬋ × × × × ×	下、下、下、下、下 12、7、7、5、5
➡ 倒木蹴	在忍法卍茭中 ⇨ ○	中 12
雫	接近 △+○	投擲技 30
双破	接近 □+×	投擲技 35
忍法風塵	從背後接近 △+○ 或 □+×	投擲技 70
忍法櫓落し	⇩ ⇙ ⇦ □+△	投擲技 50
卍あぐら	⬇ ○+×	千覚準備動作
➡ 千覚	在卍あぐら中十字掣回到中間位置	体力回復 3ずつ回復
➡ 千覚無空舞	在千覺中⬅	ワープ
飛空剣	⬈ □+△	飛空襲剣準備動作
➡ 飛空襲剣	在飛空劍中⬇	防禦不能 25~40（回転ごとに増加）
華輪	⬅ ○+× ○+× ○+× ○+× ○+× ○+×	軸ずらし 8ずつ体力を消耗
斬哭剣	⬋ □	防禦不能 15
➡ 連獄剣	輸入斬哭劍後十字掣回到中間位置 ⬋	防禦不能 15
絶鳴剣	⇦ ⬅ □	防禦不能 90
➡ 旋風剣	輸入斬哭劍後十字掣回到中間位置 □	防禦不能 30
華厳	蹲下中 ⇙ ⇦ □	消除不惑 30
不惑	⇨ ➡ □+○	防禦不能 100
➡ 惑	輸入不惑後，十字掣回到中間位置	不惑キャンセル
不要	⬇ □+○	ガード不能 60

脫離投擲

◀ 被對手鎖著時馬上按投擲指令。如是者，成功脫離投擲的機會有五成。



也有它法

▶ 同時按兩個拳掣脫離投擲的話，到底是Ａ或Ｂ形式才有用呢？來到最後還不知道？

鐵拳２ 一點小提議

～KING 並不可怕～

最後顯示的損耗值。這招便是 KING，謀稱絕大威力的ワンダフルメキシカンコンボ。假如不能脫離投擲的話便如等死。因此之故，如下圖表所示的兩種類脫離投擲則顯得非常重要，但選擇Ａ或Ｂ任何一個形式都有不同的效果……。

技名	指令
リバースアームクラッチa	
➡ バックドロップ	△+○ 按△○脫離投擲
➡ ジャーマンスープレックス	□+× 按□×脫離投擲
➡ ジャイアントスイング	△+○ 按○△脫離投擲
リバースアームクラッチb	
➡ バックドロップ	□+△ 按□△脫離投擲
➡ ジャーマンスープレックス	○+× 按×○脫離投擲
➡ ジャイアントスイング	△+○ 按△○脫離投擲

LAW

全是サマー的連續技指令，尤其是サマー。

技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
ステップインミドルキック	⇘ 3	中 15
ドラゴンロー	⇩ 3	下 15
ドラゴンスラッシュ	⇨ ⇨ ⇨ 3	中 30 (防禦後會震抖)
ドラゴンテイル	⇙ 4	下 35
スライディング	蹲下狀態下 ⇘ ↘ 3	下 17
クイックサマーソルト	3+4	中 30
サマーソルトキック(小)a	⬇ ⇧ 4	中 30
サマーソルトキック(小)b	⬇ ⇖ 4	中 25
サマーソルトキック(小)c	⬇ ⇗ 4	中 35
サマーソルトキック(大)a	⬇ ⬆ 4	中 40
サマーソルトキック(大)b	⬇ ↖ 4	中 30
サマーソルトキック(大)c	⬇ ↗ 4	中 40
サマーソルトドロップ	⬇⬆ か ↖ か ↗ 3+4	中 30
ワンツーパンチ	1 2	上、上 10. 12
左連拳	1 1 1 1 1	上、上、上、上、上 10. 5. 5. 5. 5
ドラゴンナックルコンボa	2 2	上、上 12. 10
ドラゴンナックルコンボb	➡ 2 2 2	上、中、上 12. 6. 6
スピンキックコンボ	4 3 4	上、上、上 20. 12. 12
三連ハイキック	3 3 3	上、上、上 25. 10. 10
➡ フェイントミドルキック	在三連ハイキック的途中按十字掣的➡	中 15
ダブルサマーソルトキック	3+4 3	中、中 30. 30
シットストレートレフトサマー	⬇ か ⇩ 2 3	下、中 8(10). 12
ハイキックライトサマー	3 4	上、中 25. 30
ドラゴンサマー	4 ⇧ 3	上、中 20. 30
フロントキックレフトサマー	站立中途 4 3	中、中 20. 30
ドラゴンローレフトサマー	⇩ 4 3	下、中 7. 30
ローキックレフトサマー	蹲下狀態 4 3	下、中 10. 30
ジャンプサイドキックライトサマー	⇧か⇖か⇗ 4 3	上、中 25. 30
サイドキックライトサマー	站立中途 3 4	上、中 35. 30
シットスピンキックサマー	⇩ 3 4	下、中 12. 30
ドラゴンブレス	⇩ 3 3 3 3 4	下、上、上、上、中 15. 10. 10. 10. 30
折檻パンチ	接近 て 2+4	投擲技 30
➡ ドラゴンフォール	在折檻パンチ中 1 2 1+2	投擲技 35
ドラゴンダイブ	接近 1+3	投擲技 30
フェイスクラッシャー	從背後接近 2+4 か 1+3	投擲技 45
ドラゴンニー	接近 ⇨ ➡ 3+4	防禦不能 40
ドラゴンファング	⇙ 1+2 (⇧⇧でキャンセル)	100

NINA

只有這些絕技。可以馬上學會吧！

技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
ボーンカッター	⇨ ⇨ ⇨ 3	中 20
ニールキック	⇨ ⇨ 4	中 16 (CLEAR HIT 時會震抖)
双掌破a	⇨ ⇨ 1+2	中 20(20 (CLEAR HIT 時30)
双掌破b	➡ 1+2	中 20(20 (CLEAR HIT 時30)
サイドステップタップ	⬅ 2	中 20
キリングブレード	⬅ 1	中 20(クリーンヒット時よろけ)
スライサー	⇙ 4	下 10
ディバインキャノン	⇩ ↙ 3	中 25
ディバインキャノンコンボ	⇙ 4 3	下、中 10. 25
PKコンボ	2 3	上、上 12. 15
PDKコンボ	2 ⬇ 3	上、上 12. 20
ダブルスマッシュ	2 4	上、上 10. 15
PDKコンボ&ライトアッパー	2 ⬇ 3 2	上、下、中 12. 10. 10
PDKコンボ&ライトハイキック	2 ⬇ 3 4	上、中、上 12. 10. 20
ワンツーパンチ	1 2	上、上 10. 10
アッパーストレート	⇘ 1 2	中、上 10. 15
スパークコンボ	1 (⇘ 1) 2 1 4	上(中)、上、上、下 10. 10(15). 6. 15
トリプルスマッシュ	1 (⇘ 1) 2 4	上(中)、上、上 10. 10(15). 15
ジェイルクラッシュ	1 (⇘ 1) 2 ⬇ 3 4	上(中)、上、下、上 10. 10(15). 10. 15
セメタリークラッシュ	1 (⇘ 1) 2 ⬇ 3 2	上(中)、上、下、中 10. 10(15). 10. 10
連擊双掌破a	1 (⇘ 1) 2 1 2 ➡ 1+2	上(中)、上、上、上、中 10. 10(15). 6. 6. 20
連擊双掌破b	1 (⇘ 1) 2 ➡ 1+2	上(中)、上、中 10. 10(15). 20
ニールエッジコンボa	1 (⇘ 1) 2 ⇖か⇧か⇗ 3	上(中)、上、中 10. 10(15). 20(12. 15)
ニールエッジコンボb	2 ⇖か⇧か⇗ 3	上、中 10. 15(12. 15)
ウインズエッジコンボ	⇘ 3 2 ⇖か⇧か⇗ 3	中、上、中 10. 12. 20(12. 15)

技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
逆PDKコンボ	3 2	上、下 10. 15
ワンツーパンチ	1 2	上、上 10. 10
アッパーストレート	⇘ 1 2	中、上 10. 15
ダブルスマッシュ	2 4	上、上 10. 15
トリプルスマッシュ	1 (⇘ 1) 2 4	上(中)、上、上、上 10. 10(15). 15
スパークコンボ	1 (⇘ 1) 2 1 4	上(中)、上 10. 10(15). 6. 15
クロスカットソー	⬅ 1 1 2	上、上、中 10. 10. 13
レイプキック	起身時按 1 4	下、中 5. 10
フローズンキック	⬇か⇩	下、中 10. 15
ハンティングキックコンボ	⇙	上、下、上 20. 10. 14
レフトハイ&ライトハイキック	3 4	上、上 25. 15
レフトミドルキック&ライトハイキック	⇘	中、上 10. 15
レフトスピンロー&ライトアッパー	⬇か⇩	下、中 12. 10
ライトハイキック&レフトスピンローキック		上、下 25. 15
ライトローキック&バックスピンチョップ	⬇か⇩	下、上 7. 10
フラッシュコンボ	⇘	中、上、上 10. 10. 6
ラピッドキックコンボ	⇘	中、上、上 10. 6. 8. 15
ラピッドキックコンボ	⇘	中、上、上、上 10. 6. 8. 10. 6
クリークアタックコンボ	⇘	中、上、上、下 10. 12. 6. 15
クリークアタック&レフトハイキック	⇘	中、上 10. 12. 20
クリークアタック&ライトハイキック	⇘	中、上、上 10. 12. 15
クリークアタック&レフトローキック	⇘ ⬇	中、上、下 10. 12. 10
居反り	接近	投げ技 30
四方投げ	接近	投げ技 30
飛びつき前方回転逆三角絞め	從背後接近 か	投擲技 45
首刈り投げ	接近 ➡	投擲技 40
抱え込み肘打ち	接近 ⇘ ↘	投擲技 50
掌握	接近 ⇩ ⇘ ⇨	投擲技 15
➡ 首刈り十字固	在掌握中 (で投げ抜け)	投擲技 30
➡ 立逆脇固	在掌握中 (で投げ抜け)	投擲技 20
裏門魔羽絞	在逆脇固中	投擲技 25
捻逆脇固	在逆脇固中	投擲技 25
門投げ	在逆脇固中	投擲技 35
➡ 腕拉立ち十字固	在掌握中 (で投げ抜け)	投擲技 30
腕拉十字固	在掌握中	投擲技 35
返し技	配合對手的攻擊 ⬅ か ⬅	反擊投技因應對手而變化
ブラッディーザーズ	⇩	防禦不能 50
ハンティングスワン	⇙ 1+2 (⇧⇧でキャンセル)	防禦不能 95

ANNA

掌握アンナ的關節技是其魅力。

技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
ボーンカッター	⇨ ⇨ ⇨ 3	中 20
ニールキック	⇨ ⇨ 4	中 16 (CLEAR HIT會震抖)
双掌破a	⇨ ⇨ 1+2	中 20 (CLEAR HIT 時30)
双掌破b	➡ 1+2	中 20 (CLEAR HIT 時30)
コールドブレード	↘ 2	下 15
ライトハンドタップ	蹲下技 ⇨ 2	中 25
キャットスラスト	蹲下按 ⇨ 1	中 25
サマーソルトキック(小)a	⬇ ⇧ 4	中 40
サマーソルトキック(小)b	⬇ ⇖ 4	中 40
サマーソルトキック(小)c	⬇ ⇗ 4	中 30
サマーソルトキック(大)a	⬇ ⬆ 4	中 35
サマーソルトキック(大)b	⬇ ↖ 4	中 30
サマーソルトキック(大)c	⬇ ↗ 4	中 25
PKコンボ	2 3	上、上 12. 15
PDKコンボ	2 ⬇ 3	上、上 12. 20

技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
レイプキック	立ち上がり途中またはしゃがみ始め 1 4	下、中 5. 10
フローズンキック	⬇(⇩)	下、中 8(10). 15
ハンティングキックコンボ	⇙	上、下、上 20. 10. 14
レフトハイ&ライトハイキック	3 4	上、上 25. 15
レッグブレイブコンボ	⬇か⇩ ⬇	下、中 12. 7
シットスピン&ライトハイキック	⬇ ⇩(N)	下、上 12. 15
レフトミドル&ライトハイキック	⇘	中、上 10. 15
スパイクコンボ&ライトハイキック		上、下、上 25. 10. 15
スパイクコンボ&ライトアッパー		上、下、中 25. 10. 10
スパイクコンボ&ライトローキック	⬇	上、下、下 25. 10. 7
ジャンピングコンボ&ライトハイキック		上、中、上 20. 15. 15
ジャンピングコンボ&ライトアッパー		上、下、中 20. 15. 10
ジャンピングコンボ&ライトローキック	⬇	上、下、下 20. 15. 7
フラッシュコンボ	⇘	中、上、上 10. 10. 6
アサルトコンボ	⇘ ➡	中、上、上、下 10. 10. 6. 15
ラピッドキックコンボ	⇘	中、上、上、上 10. 6. 8. 15
ラピッドコンボ&レフトローキック	⇘ ⬇	中、上、上、下 10. 6. 8. 10
ラピッドコンボ&双掌破	⇘ ➡	中、上、上、上、中 10. 6. 8. 10. 6. 20
クリークアタックコンボ	⇘	中、上、上、下 10. 12. 6. 15
クリークアタック&レフトハイキック	⇘	中、上、上 10. 12. 20
クリークアタック&ライトハイキック	⇘	中、上、上 10. 12. 15
クリークアタック&レフトローキック	⇘ ⬇	中、上、下 10. 12. 10
ランディングキック&ライトアッパー	⇘か⇧か⇗ ⬇	下、中 25. 10
ランディングキック&ライトハイキック	⇘か⇧か⇗ ⬇	下、上 25. 15
ランディングキック&レフトミドルキック	⇘か⇧か⇗ ⬇	下、中 25. 15
ライトローキック&バックスピンチョップ	⬇(⇩)	下、上 10(7). 10
ライトスピンローキック&レフトローキック		下、下 20. 15
ライトスピンローキック&バックアッパー	⬇か⇩	下、中 12. 10
居反り	接近	投擲技 30
➡ 居反り討落とし腕固め	接近	投擲技 20
四方投げ	接劇	投擲技 30
飛びつき前方回転逆三角絞め	從背後接近 か	投擲技 45
首刈り投げ	接近 ➡	投擲技 40
抱え込み肘打ち	接近 ⇘ ↘	投擲技 50
掌握	接近 ⇩ ⇘ ⇨	投擲技 15
➡ 首刈り十字固	掌握中 (で投げ抜け)	投擲技 30
➡ 立逆脇固	掌握中 (で投げ抜け)	投擲技 20
裏門魔羽絞	立逆脇固中	投擲技 25
捻逆脇固	立逆脇固中	投擲技 25
➡ 腕挫腹固	掌握中 (で投げ抜け)	投擲技 15. 15
首捻顔固	腕挫腹固中	投擲技 35
蟹挟み	接近 ⇩ ⇘ ⇨	投擲技 15
➡ 前転腕十字固	接近 に	投擲技 35
飛びつきアキレス腱固	在 CLEAR HIT 時可由ボーンカッター或アキレス轉移	投擲技 20
➡ アキレス腱固	在触挟中	投擲技 20
膝十字固	在アキレス腱固中	投擲技 35
回転アキレス腱固	在アキレス腱固中	投擲技 45
返し技	配合對手的攻擊 ⬅ か ⬅	返し投げ技 相手の攻撃によって変化
ハンティングスワン	⇙ 1+2 (⇧⇧でキャンセル)	ガード不能 95

KUNIMITSU

只有這些絕技，可以馬上學會吧！

技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
忍法卍車	⇗ 3+4	中 30
霧払い	↘ 3	下 12
吹雪	⇨ ⇨ 4	中 20
忍法陽炎	⇨ ⇨ 3+4	中 40
➡ 忍法草薙	在忍法陽炎中 1+2	上 40
PKコンボ	2 3	上、上 12. 30
PDKコンボ	2 ⬇ 3	上、下 12. 17
稲妻	3 4	上、中 25. 30
三散華	4 4 4	上、上、上 20. 20. 20
忍法卍葛	⬅ 1 1 1 1 1 1	上、上、上、上、上、上 10. 10. 10. 10. 10. 10
忍法卍莖	↙ 3 3 3 3 3	下、下、下、下、下 12. 7. 7. 5. 5
➡ 倒木蹴	在忍法卍莖中 4	中 12
雫	接近 2+4	投擲技 30
双破	接近 1+3	投擲技 35
背落し	從背後接近 2+4 か 1+3	投擲技 40
払い腰	接近 ↙ 1+3	投擲技 35
クナイ刺し	⇖ 2	防禦不能 15
クナイ斬り	⇦ 2	防禦不能 22
クナイ駆け	⇨ ⇨ (N) 2	防禦不能 25

鐵拳 2 一點小提議 ～關於蟹挾～

NINA 的蟹挾關節技是扭蟹挾及アキレス腱固的指令在一秒內完全輸入，其他以後的指令則慢慢來也未遲。



JACK-2

ギガトパンチ五回轉是《鐵拳 2》中最強之技。

技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
ブラボーナックル	⇩	中 50
ヒッププレス	⬃	中 35
バイオレンスアッパー	站立中途	中 20
メルトダウン	⬇	下 25
スプリングハンマーパンチ	倒地中 ⬇	下 12
パワーシザース	⇨➡ か ➡ か ⇨	中 25
➡ シザースメルトダウン	➡ か ⇨	中、下 25. 25
➡ シザースメガトン	➡ か ⇨ ⬂	中、中 25. 35
メガトンパンチ	⇦ ⬃ ⇩ ⬊	中 45
メガトンスィープ	⇦ ⬃ ⇩ ⬊	下 35
ダブルハンマー	站立中途	中、中 25. 30
ダブルハンマー		中、中 22. 22
メガトンストライク	⇩	下、中 12. 35
ストレートエルボーアッパー		上、中、中 17. 25. 25
ハンマーコンボ		上、上、中 18. 20. 25
スイングLナックル	⬊	中、中、中 15. 12. 12
スイングRナックル	⬊	中、中、中 15. 12. 12
ワイルドスイング	⬇ ⬂	上、中、中、上 12. 15. 15. 30
アッパーラッシュ	⬊	中、中、中、中 10. 15. 12. 12
アッパーラッシュ	⬊	中、中、中、中 10. 15. 12. 12
ハンマーラッシュハイ	⬇ ⬊ ➡	中、上 15. 12
ハンマーラッシュハイ	⬇ ⬊ ➡	中、中、上 15. 12
ハンマーラッシュハイ	⬇ ➡	下、下、中、中、上 12. 12. 12. 12. 12
ハンマーラッシュミドル	⬇ ⬊ ⬊	中、中 15. 12
ハンマーラッシュミドル	⬇ ⬊ ⬊	中、中、中 15. 12. 12
ハンマーラッシュミドル	⬇ ⬊	下、下、中、中、中 12. 12. 12. 12. 12
ハンマーラッシュロー	⬇ ⬊ ⬇	中、下 15. 12
ハンマーラッシュロー	⬇ ⬊ ⬇	中、中、下 15. 12. 12
ハンマーラッシュロー	⬇ ⬇	下、下、中、中、下 12. 12. 12. 12. 12
コサックコンボ	⬋	下、下、下、下、下、下 25. 12. 12. 12. 12. 12
マシンガンナックル	⬋	下、下、下、下、下、中 15. 20. 25. 30. 35. 40
その場しゃがみ		準備動作
➡ シット&ヒッププレス	當場蹲下中	中 35
➡ シット&ジャンプ	當場蹲下中 ⬆	動作
➡ ブラッドファン	當場蹲下及ヒッププレス後	下、下、下、下 10. 10. 10. 10
➡ ブラッドファン	當場蹲下及ヒッププレス後	下、下、下、下 10. 10. 10. 10
リフトアップスラム	接近	投擲技 36
ヘルプレス(打撃技の場合)	（投擲）攻擊後	中 20
ヘルプレス(投げ)	接近	投擲技 40
➡ フェイスバッシャー	ヘルプレス ヘルプレス後	投擲技 30
パイルドライバー	接近 ⬃ ➡	投擲技 70
バックブリーカー	接近 ⇩ ⬃ ⬅	投擲技 55
ピラミッドドライバー	接近 ⇩ ⬂ ➡	投擲技 40
カタパルトスロー	接近 ⬊	投擲技 30
カタパルトスロープラス	接近 ⬂ ⬊	投擲技 30
デスシュート	從背後接近	投擲技 70
ギガトンパンチ(1回転目のみ)	⇦ ⬃ ⇩ ⬂ ⇨	中（防禦後會震料） 20
ギガトンパンチ(2回転目以降)	⇦ ⬃ ⇩ ⬂ ⇨……	防禦不能 40 60 80 199

鐵拳 2 一點小提議

～關於 P. JACK 的事情～

一面噴出黑煙，一面飛上半空是 P. JACK 的奇妙絕技ダイブボマー，雖然看似不可思議的絕技，但實際上損耗值只有60，但事情豈此這樣簡單？其實當 P. JACK 使出ダイブボマー和ヘルプレス投擲技後（對手被撞擊後）立刻使出的話，可以百分百擊中！合計損耗值達100！這個俄國製的機械人真不簡單啊！

P.JACK

在 JACK-2 以上有更強力的絕技。

技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
ハンマーナックル		中 22
ダブルアッパー	站立中途	中 25
ヒッププレス	⬃	中 35
スプリングハンマーパンチ	倒地中 ⬇	下 12
ヘッドスライディング	➡ か ⇨	中（段半下） 25
パワーシザース	⇨➡ か ➡ か ⇨	中 25
メガトンパンチ	⇦ ⬃ ⇩ ⬊	中 35
エクスプローダー	⇦ ⬃ ⇩ ⬊	中 30
ダブルハンマー	站立中途	中、中 25. 30
ダブルハンマー		中、中 22. 22
P.ジャックブラスト	⇩	中、中 15. 30
ストレートエルボーアッパー		上、中、中 17. 25. 25
ハンマーコンボ		上、上、中 18. 20. 25
スイングLナックル	⬊	中、中、中 15. 12. 12
スイングRナックル	⬊	中、中、中 15. 12. 12
ワイルドスイング	⬇ ⬂	上、中、中、上 12. 15. 15. 30
アッパーラッシュ	⬊	中、中、中、中 10. 15. 12. 12
アッパーラッシュ	⬊	中、中、中、中 10. 15. 12. 12
ハンマーラッシュハイ	⬇ ⬊ ➡	中、上 15. 12
ハンマーラッシュハイ	⬇ ⬊ ➡	中、中、上 15. 12
ハンマーラッシュハイ	⬇ ➡	下、下、中、中、上 12. 12. 12. 12. 12
ハンマーラッシュミドル	⬇ ⬊ ⬊	中、中 15. 12
ハンマーラッシュミドル	⬇ ⬊ ⬊	中、中、中 15. 12. 12
ハンマーラッシュミドル	⬇ ⬊	下、下、中、中、中 12. 12. 12. 12. 12
ハンマーラッシュロー	⬇ ⬊ ⬇	中、下 15. 12
ハンマーラッシュロー	⬇ ⬊ ⬇	中、中、下 15. 12. 12
ハンマーラッシュロー	⬇ ⬇	下、下、中、中、下 12. 12. 12. 12. 12
マシンガンナックル	⬃ ⬂	下、下、下、中 25. 25. 25. 40
その場しゃがみ	⬇	準備動作
➡ ブラッドファン	當場蹲下及ヒッププレス後	下、下、下、下 10. 10. 10. 10
➡ ブラッドファン	當場蹲下及ヒッププレス後	下、下、下、下 10. 10. 10. 10
ヘルプレス(打撃技の場合)		中 20
ヘルプレス	接近	投擲技 40
バニッシュメントドロップ		投擲技 33
➡ バニッシュメントメガトン	バニッシュメント中 ⬃ ⇩ ⬊	投擲技 40
リバースリフトアップスラム	從背後接近 か	投擲技 45
スラッピングダウン	接近 ⬋	投擲技 32
ダイブボマー	（(滯空時間加長)	防禦不能 60
ダークネスカッター	⇨	防禦不能 100
ギガトンパンチ(1回転目のみ)	⇦ ⬃ ⇩ ⬂ ⇨	中 20
ギガトンパンチ(2回転目以降)	⇦ ⬃ ⇩ ⬂ ⇨……	防禦不能 40 60 80 199

GANRYU

因為他是相撲手，自然少不了相撲技吧！

技名	コマンド	攻擊特性 ダメージ値
もろ手振り		中 22
ヒッププレス	⬈ か ⬃	中 30
もろ手アッパー	立ち上がり途中	中 25
ちゃぶ台返し	しゃがみ状態から	下 25
スプリングハンマーパンチ	ダウン中 ⬇	下 12
サバ折りシザース	⇨⇨ か ➡	中 25
雷張り手	⬂	下 12
かち上げ	⇦ ⬃ ⇩ ⬊	中 30
メガトン突張り	⇦ ⬃ ⇩ ⬊	中 40
もろ手ハンマー	立ち上がり途中	中、中 25. 30
もろ手ハンマー		中、中 22. 22
パンチエルボー	➡	上、中 15. 15
巌竜コンボ		上、上、中 18. 20. 25
のど輪コンボ	⬊	中、中、中 15. 12. 12

技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
のど輪コンボ	⬊	中、中、中 15. 12. 12
突き出し	⬇ ⬂	中、中、中、上 12. 15. 15. 30
相撲ラッシュ(上段)	⬇ ➡	下、下、中、中、上 12. 12. 12. 12. 12
相撲ラッシュ(中段)	⬇ ⬊	下、下、中、中、中 112. 12. 12. 12. 13
相撲ラッシュ(下段)	⬇ ⬇	下、下、中、中、下 12. 12. 12. 12. 14
閻魔突張り	➡	全部上 12. 10. 8. 5. 5. 5. 5. 5
閻魔突張り		全部上 12. 10. 8. 5. 5. 5. 5. 5
➡ 右アッパー閻魔突っ張り	⬂	中、上、上、上、上 15. 10. 10. 8. 8
歌舞伎張り手	⇩	全部下 15. 15. 10 (以下10)
四股クエイク	⬇	中 50
体落し	接近	投擲技 35
抱き地蔵	接近	投擲技 35
逆さ落し	從背後接近按 或	投擲技 40
居反り	接近 ➡	投擲技 35
顎砕き	接近 ⇨ ➡	投擲技 35
極悪かまし	⬅	防禦不能 90

MICHELLE

上集的絕技仍然存在。

技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
蒼空砲	站立中途	中 20
烈震踏	⬈	中 35
突双掌		中（防禦後會震料） 30
虎身肘	⇨ ➡	中 12
虎身連攻	⇨ ⇨	中、中 12. 12
疾步掌拳	⇩ ⬊	中 18
疾步崩肘	⬇ ⬊	中 20
天砲	⇨	中 21
通天砲a		上、中、中 10. 8. 21
通天砲b	⬂	中、中 12. 21
崩捶	⬂	中 15
➡ 大纏崩捶	崩撞擊中後	（崩撞擊中後輸入） 30
崩捶上段脚	⬂	中、上 15. 20
崩捶下段脚	⬂	中、下 15. 10
連拳		上、中 10. 10
連拳大纏崩捶	＊第一招迴旋攻擊時加上第三招	上、中、中 10. 15. 30 ＊視乎第一招而改變攻擊
連拳上段脚		上、中、上 10. 10. 20
連拳下段脚		上、中、下 10. 10. 10
斬擊		中 18
斬擊崩肘		中、中 18. 30
斬擊前掃連腿		中、下、上 18. 17. 20
斬擊前掃十字把		中、下、中 18. 17. 25
斬擊前掃扇腿	⬇	中、下、下 18. 17. 10
斬擊通天砲		中、中、中 18. 10. 25
斬擊槍弓腿		中、中、下、上 18. 10. 12. 25
斬捶	站立中途	中 18
斬捶通天砲	在斬捶中	中、中、中 18. 10. 25
斬捶崩肘	站立中途 ⊕	中、中 18. 30
斬捶前掃連腿	站立中途	中、下、上 18. 17. 20
斬捶前掃十字把	站立中途 ⊕	中、下、中 18. 17. 25
斬捶前掃扇腿	站立中途 ⬇	中、下、下 18. 17. 10
斬捶槍弓腿	站立中途	中、中、下、上 18. 10. 12. 25
衝腿	⬂	中 17
衝腿通天砲		下、中、中 10. 10. 40
後掃腿	⬊	下 12
➡ 穿弓腿	在後掃腿中	上 25
槍弓腿	⬂	中、下、中 12. 12. 25
槍弓腿		中、下、中 12. 12. 25
槍弓腿		上、中、下、中 10. 8. 12. 25
転身腿		（跟前掃腿一起） 20
前掃腿	⇩	下 15
前掃十字把	⇩	下、中 15. 25
前掃連腿	⇩	下、上 15. 20
前掃扇腿	⇩ ⬇	下、下 15. 10
迅脚前掃連腿		上、下、上 20. 15. 20
迅脚前掃十字把		上、下、中 20. 15. 25
迅脚前掃扇腿	⬇	上、下、下 20. 15. 10
フィッシャーマンズスープレックス	接近	投擲技 35
フロントスープレックス	接近	投擲技 35
背面取り	擊中後 ⬅	上 12
➡ ジャーマンスープレックス	背面取中 (背面接近時)	投げ 45
フルネルソンスープレックス	接近 ⬊	投げ技 45
絶招通天砲	➡	防禦不能 50

BAEK

善長足技的白頭山。不要弄錯出招次序。

技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
ハンマーヒール	⇨ ➡	中 15
左踵落とし	⇨ ➡	中 30
キリングブレード	⇨ ⇨ ⇨	中 35
ウイングブレード	⇨(N)⇩ ⬊	中 25
ライトストレート→右裏拳		上、上 12. 25
左連拳		上、上 10. 10
ブレイクニードル		上、下 20. 8
ブレイクブレード		上、下、中 20. 8. 25
スマッシュキック		上、上、下 20. 12. 5
バタフライキック		上、上、中、上 20. 20. 20. 25
バタフライニードル	⬇	上、上、中、下 20. 20. 20. 15
ブラックウイドー		上、上、上、中、中 20. 20. 20. 25. 10
シルバーマンティス		上、上、上、中、上、上 20. 20. 20. 25. 15. 15
ヒールナイフ	➡	中、中 30. 10
トリプルスレット	➡	中、上、上 30. 15. 15
スネイクキック	⬇ か ⇩ ⇩	下、下、下 12. 7. 7
スネイクブレード	⬇ か ⇩	下、下、中 12. 7. 25
ベクラッシュ	⬇ か ⇩	下、中、中、中 7(10). 10. 15. 25
ベクラッシュニードル	⬇ か ⇩ ⇩	下、中、中、下 7(10). 10. 15. 15
ウェイブニードル	站立中途	上、中、下 35. 15. 15
アルバトロスa	站立中途	中、中、中 13. 21. 10
アルバトロスb	⇘	中、中、中 15. 25. 10
フレイムホークa	站立中途	中、中、上、上 13. 21. 15. 15
フレイムホークb	⇘	中、中、上、上 13. 25. 15. 15
ヒートディストラクション	站立中途 中	上、上、中、中 35. 15. 25. 10
ハリケーンディストラクション	站立中途 ﾖ	上、上、中、上、上 35. 15. 25. 15. 15
スターライトブレード	⇗ (N) ⇩	上、下、中 25. 8. 25
トリックスマッシュ	⇗ (N)	上、上 25. 20
トリックニードル	⇗ (N) ⇩	上、下 25. 8
ハンティングホークa	⇗ (N)	中（ガード後よろけ） 25
ハンティングホークb	⇗ (N)	中、上、上 17. 20. 25
フラミンゴ	⇦ ⬅ (N)	軸ずらし
→ フラミンゴムーブ	在攻擊中按十字掣的 ➡ 或⬅	軸ずらし
→ ヒールハンター	接近後 ⇦ か ⇦ ⬅	上 21
→ ヒールカッター	接近後 ﾖに	中 15
→ マッハニードル	從背後接近 ⇩ か ⇙ か ⇘	下 7
→ フラミンゴウェイブニードル	接近後	中、中、下 15. 15. 15
→ フラミンゴディストラクション	接近後	中、上、中、中 15. 10. 25. 10
→ フラミンゴハリケーン	フラミンゴ中に	中、上、中、上、上 15. 10. 25. 15. 15
ブルーシャークスロー	接近して	投げ技 40
ハンマーヘッドスロー	接近して	投げ技 40
スターフィッシュスロー	背後から接近して か	投げ技 40
ソードフッシュスロー	接近して ⬋	投げ技 35
コブラバイトスロー	接近して ⇨ ➡	投げ技 40
ヒールエクスプロージョン	⇙	防禦不能 40

PAUL

學會首次登場的葉櫻鐵騎及葉櫻崩拳。

技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
疾風	⇨ ➡	中 15
岩石割り	對手倒地中 ⇩	ダウンした相手のみヒット 25
崩拳	⇩ ⇘ ⇨	中 CLEAR HIT時 52
あびせ蹴り	⇨ ⇨	中 防禦後震抖
ワンツーパンチ		上、上 10. 15
PKコンボ		上、上 12. 30
PDKコンボ	⬇	上、下 12. 17
逆PDKコンボ		上、下 10. 15
クイックPKコンボ	前進中	上、上 12. 20
双飛天脚	⇗	中、中 21. 21
落葉	⇩	下、中 15. 25
瓦割り	⇩	中 15
瓦割り崩拳	⇩	中、中 15. 30
瓦割り落葉	⇩	中、下、中 15. 15. 25
葉桜	蹲下狀態 ⬊	中 30
葉桜崩拳	蹲下狀態 ⬊	中、中 30. 30
葉桜鉄騎	蹲下狀態 ⬊	中、下 30. 25
三宝龍(上段)	⇨ ⇨	中、中、上 20. 15. 25
三宝龍(中段)	⇨ ⇨ ⇨ か ⇘	中、中、中 20. 15. 15
三宝龍(下段)	⇨ ⇨ ⇩ か ⇙	中、中、下 20. 15. 15
腕取り逆十字	接近	投げ技 35
一本背負い	接近	投げ技 35
背落し	從背後接近 か	投げ技 40
巴投げ	接近 ⬅	投げ技 35
裏当て	接近 ⇨ ⇨	投げ技 35
風牙	接近 ⬊	投げ技 40
アルティメットタックル	⬋	防禦不能撞擊技 5
→ 闇雲	在撞擊中	投げ技 5. 5. 5. 5. 5
→ 闇雲絞め	在撞擊中 ⬇ (N)	投げ技 5. 8. 8. 35
返し技	配合對手的攻擊 ⬅ か ⬅	返し投げ技 相手の技によって変化
万聖竜王拳	⬅	防禦不能 100

WANG

輸入指令使出空前絕後的兇惡技殘月。

技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
右掌底打	⇨	中 21
合突き	⇘	中 25
崩拳	⇩ ⇘ ⇨	中 33（クリーンヒット時49）
蒼空砲	站立中途	中 20
烈震踏	⬈	中 35
双掌破	⇨ ⇨ か ➡ か ⇨	中 20（クリーンヒット時30）
通天砲a		上、中、中 10. 8. 21
通天砲b	⇘	中、中 12. 21
崩捶	⇘	中 15
→ 大纒崩捶	崩撞擊中時按	崩捶ヒット後は必ず入る 30
斬捶	站立中途	中 18
斬捶通天砲	在斬捶中:	中、中、中 18. 10. 25
衝腿	⇘	中 17
後掃腿	⬊	下 12
→ 穿弓腿	在後掃腿中	上 25
前掃腿	⇩	下 15
前掃十字把	⇩	下、中 15. 25
前掃連腿	⇩	下、上 15. 20
前掃扇腿	⇩ ⬇	下、下 15. 10
迅脚前掃連腿	⇩	上、下、上 20. 15. 20
迅脚前掃十字把	⇩	上、下、中 20. 15. 25
迅脚前掃扇腿	⇩ ⬇	上、下、下 20. 15. 10
背面取り	ヒット後 ⬅	上 12
→ ジャーマンスープレックス	背向敵人	投げ技 45
切込倒し	拉近時	投げ技 35
首投げ	接近時	投げ技 35
背落し	背後接近時 か	投げ技 40
残月	接近時 ⇘ ⬊	投げ技 30
竜巻投げ	⬊	投げ技 30
返し技	相手攻擊 ⬅ か ⬅	返投擊扳
絶招通天砲	⇦ ⬅ （⇦でキャンセル）	防禦不能 70
青龍拳	⇦	防禦不能 100

LEE

レイザースエッジ在《2》中相當有效。但インフィニティー則變弱了。

技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
ステップインミドルキック	⇘	中 15
シルバーロー	⇩	下 15
左踵落とし	⇨ ⇨	中 30
ブレイジングキック	⇩ ⇙	中 18
スライディング	在蹲下狀態 ⇘ ⇘	下 17
リースライディング	⇨ ⇨ (N)	下 15
サマーソルトキック(小)a	⬇ ⇧	中 30
サマーソルトキック(小)b	⬇ ⇖	中 25
サマーソルトキック(小)c	⬇ ⇗	中 35

KUMA

熊的必殺技追加了不少新招一定不能錯過啊！

技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
ベアナックル		中 22
ダブルアッパー	站立中途	中 25
ヒッププレス	⇗	中 40
スプリングハンマーパンチ	倒地中 ⬇	下 12
ベアシザース	⇨⇨ か ➡	中 25
メガトンクロー	⇦ ⇙ ⇩ ⬊	中 45
サーモンハンティング	⇦ ⇨	下 60
ローリングベア	⇦ ⇨ ⇘ ⇩ ⇙ ⇦ ⇖ ⇧ ⇗	中 40
ダブルハンマー	站立中途	中、中 25. 30
ダブルハンマー		中、中 22. 22
ストレートエルボーアッパー		上、中、中 17. 25. 25
ベアパンチコンボ		上、上、中 18. 20. 25
ベアスイング	⬊	中、中、中 15. 12. 12
ベアスイング	⬊	中、中、中 15. 12. 12
ベアヘブンキャノン	⇨	上、中、中 10. 8. 14
ワイルドスイング	⬇ ⇘	中、中、中、上 12. 15. 15. 30
アッパーラッシュ	⬊	中、中、中、中 15. 15. 12. 12
アッパーラッシュ	⬊	中、中、中、中 15. 15. 12. 12
ベアラッシュハイ	⬇ ⬊ ➡	中、上 12. 12
ベアラッシュハイ	⬇ ⬊ ➡	中、中、上 12. 12. 12
ベアラッシュハイ	⬇ ➡	下、下、中、中、上 12. 12. 12. 12. 12
ベアラッシュミドル	⬇ ⬊	中、中 12. 12
ベアラッシュミドル	⬇ ⬊ ⬊	中、中、中 12. 12. 12
ベアラッシュミドル	⬇ ⬊ ⬊	下、下、中、中、中 12. 12. 12. 12. 12
ベアラッシュロー	⬇ ⬇	中、下 12. 12
ベアラッシュロー	⬇ ⬊ ⬇	中、中、下 12. 12. 12
ベアラッシュロー	⬇ ⬊ ⬇	下、下、中、中、下 12. 12. 12. 12. 12
その場しゃがみ		準備動作
→ ブラッドクロー	當場蹲下ヒッププレス後	下、下、下、下 10. 10. 10. 10
→ ブラッドクロー	當場蹲下ヒッププレス後	下、下、下、下 10. 10. 10. 10
ベアハッグ	接近	投げ技 17. 17
ヘルプレス(打擊技の場合)		中 20
ヘルプレス	接近	投げ技 40
ベアシュート	後背後接近 か	投げ技 70
ベアぱちき	接近 ⬅	投げ技 45
ベアバイツ	接近 ➡	投げ技 50
テリブルクロウ	⇦	防禦不能 35

技名	輸入指令	攻擊特性損耗值
サマーソルトキック(大)a	⬇ ⬆	中 40
サマーソルトキック(大)b	⬇ ⬉	中 30
サマーソルトキック(大)c	⬇ ⬈	中 40
サマーソルトドロップ	⬇⬆ か ⬉ か ⬈	中 30
ワンツーパンチ		上、上 10. 12
レフトジャブフラッシュ		上、上、上、上、上 10. 5. 5. 5. 5
リーナックルコンボa		上、上 12. 10
リーナックルコンボb	➡	上、中、上 12. 6. 6
スピンキックコンボ		上、上、上 20. 12. 12
三連ハイキック		上、上、上 25. 10. 10
→ フェイントミドルキック	三連ハイキック的途中十字掣按－➡	中 15
リーサマー	⇧	上、中 20. 30
リーキックコンボ	⇩ (N)	下、上 7. 20
レイザーズエッジキックコンボ	⬇	下、下、下、中 7. 5. 5. 21
シュレッダーキックコンボ(上段)	⇨ ⇨ (N)	中、中、上 20. 15. 25
シュレッダーキックコンボ(中段)	⇨ ⇨ (N) ⇨ か ⇘	中、中、中 20. 15. 15
シュレッダーキックコンボ(下段)	⇨ ⇨ (N) ⇩ か ⇙	中、中、下 20. 15. 15
インフィニティーキックコンボ	インフィニティキック中 ⬇ 連打	中、中、上、中…… 10. 25. 15. 10……
インフィニティーキックコンボ(踵落とし)	インフィニティキック中 ⬆ 連打	……中、中、上…… ……10. 15. 15……
インフィニティーキックコンボ(下段)	從背後接近 ⬇ 連打	……下、中、上…… ……10. 10. 10……
折檻パンチ	接近	投げ技 30
ネックフラクチャー	接近	投げ技 35
フェイスクラッシャー	接近 か	投げ技 45
ニードライブ	接近 ⇨ ⇨	投げ技 40
フリックフラック	⇦ ⇦ (N)	轉移動
シルバーファング	⇙ （⇧⇧でキャンセル）	防禦不能 100
シルバーサイクロン	⇩	防禦不能 80

從下頁開始會介紹十連COMBO

通常角色的十連 COMBO

大披露！

《2》的十連 COMBO 分歧如前面所述。因此十連 COMBO 的一覽表也如上集同樣並不只有一種類。圖表的中途有箭咀顯示其變化，是分歧的表示。大家可以參照圖片的指示輸入指令，如是者可以清楚每個角色的十連 COMBO 的分歧變化，圖表中除了如 JACK-2 只有兩種類變化的角色外，也有如 NINA 一般擁有合共六種十連 COMBO 變化的角色呢！



用十連技……

▲由於有很多分歧，因此完全防禦是比較困難。

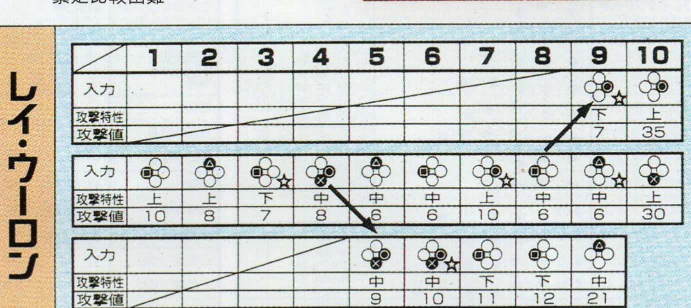
反擊對手吧！

▼擁有反擊技的角色在十連攻敵途中進行反擊。

風間 準

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力						☆				
攻擊特性						下	上	上	下	上
攻擊值						7	5	6	21	24
入力	※			☆		☆		☆		
攻擊特性	中	上	中	中	中	下	中	下	中	中
攻擊值	15	10	8	8	6	5	7	7	25	25
入力				☆						
攻擊特性				中						
攻擊值				10						

＊第一招在站立中途非要輸入指令不可，然後在第三招上選擇十連或四連完結。另外在第五招的分岐後，六、七及九、十輸入一次指令，可打出兩次攻擊。



レイ・ウーロン

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力									☆	
攻擊特性									下	上
攻擊值									7	35
入力			☆				☆		☆	
攻擊特性	上	上	下	中	中	中	上	中	中	上
攻擊值	10	8	7	8	6	6	10	6	6	30
入力						☆				
攻擊特性					中	中	下	下	中	
攻擊值					9	10	11	12	21	

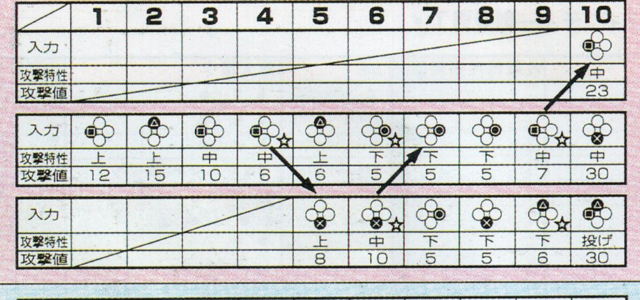
ニーナ・ウイリアムズ

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力										
攻擊特性									下	中
攻擊值									5	25
入力			☆	☆	☆	☆				
攻擊特性	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻擊值	10	10	6	6	7	9	6	6	6	30
入力					☆	☆			☆	
攻擊特性	中	上			上	下	下	中	下	中
攻擊值	10	15			9	9	5	6	5	25

ポール・フェニックス

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力				☆				☆		
攻擊特性	上	上	中	上	中	上	上	下	中	中
攻擊值	10	15	7	5	7	4	5	7	8	30
入力				☆	☆			☆		
攻擊特性				中	下	中	上	中	下	中
攻擊值				6	7	8	5	8	10	30
入力					☆					
攻擊特性					中					
攻擊值					30					

＊最下面是五連 COMBO 分岐的完。這招五連 COMBO 在第四招的民割及第五招的崩拳出現很大虛位，因此對持有反擊的角色時還是不用比較化算了。



キング

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力										
攻擊特性										中
攻擊值										23
入力				☆		☆			☆	
攻擊特性	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻擊值	12	15	10	6	6	5	5	5	7	30
入力						☆			☆	
攻擊特性					上	中	下	下	下	投げ
攻擊值					8	10	5	5	6	30

マーシャル・ロウ

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力				☆		☆				
攻擊特性	中	上	中	上	上	下	上	上	上	上
攻擊值	10	5	6	5	7	6	7	7	10	25
入力				☆				☆		
攻擊特性		下	中	上	中	下	中	上	下	中
攻擊值		6	6	8	6	6	6	8	15	38
入力								☆		
攻擊特性								下		
攻擊值								7		

三島平八

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力					☆		☆			
攻擊特性	上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
攻擊值	7	8	6	7	6	11	5	5	8	30
入力			☆			☆			☆	
攻擊特性	中	上	上	下	下	中	上	上	下	中
攻擊值	17	5	6	8	8	5	10	5	6	35
入力										
攻擊特性										中
攻擊值										30
入力										
攻擊特性							上	中	中	中
攻擊值							5	8	21	25

ミシェール・チャン

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力				☆			☆		☆	
攻擊特性	上	中	中	上	下	上	中	上	下	中
攻擊值	12	6	6	6	6	6	6	7	8	25
入力							☆	投擲	☆	
攻擊特性							中	下	中	投げ
攻擊值							7	5	5	30
入力									☆	
攻擊特性								中	下	上
攻擊值								7	10	25

ジャック-2

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力				☆						
攻擊特性	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻擊值	10	6	5	7	7	6	6	8	21	25
入力			☆			☆			☆	
攻擊特性	上	中	下	下	下	中			下	中
攻擊值	15	8	5	5	5	8			12	35

吉光

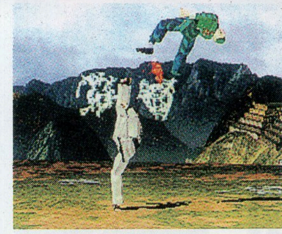
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力								防禦不能 ☆		
攻擊特性					中	中	中	中	ガード不能	ガード不能
攻擊值					3	3	3	7	8	30
入力				☆	☆	☆				
攻擊特性	上	中	中	上	上	下	下	ガード不能	ガード不能	ガード不能
攻擊值	10	8	6	9	9	5	5	8	8	30
入力		☆	☆					☆		
攻擊特性	上	上	中	上	ガード不能			中		
攻擊值	20	20	5	6	30			25		

＊圖表中的☆印是防禦數值。

中首領的十連 COMBO 也完全大揭露！

與通常角色一樣，中首領當然也有十連 COMBO 提供遊玩。但比通常角色的分歧少，而且基本上是繼承上集的十連 COMBO 。另外巖龍及 BRUCE 是沒有十連 COMBO 。由於是他們已是很靈活的角色，因此沒有必要時，便沒有這個必要了。

其中完全使用新十連 COMBO 的是白頭山。他擁有兩種類 COMBO ，任何一種都可以按兩個踢掣便輸入成功！



▲這是首次登場的白頭山十連 COMBO ，十分厲害啊！

▼他們二人都沒有十連 COMBO ，但通常技卻很強力。



アーマーキング

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
輸入	□	△	□	□	△☆	○	○	○☆	□	×
攻擊特性	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻擊值	12	15	10	6	6	5	5	5	7	25

アンナ

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力	□	△	□	△	×☆	×☆	△	□	△	○
攻擊特性	上	上	上	上	下	上	上	上	上	上
攻擊值	10	10	6	6	7	9	6	6	6	30

ワン

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力	△	□	□	△☆	×	×	×	○☆	○	□
攻擊特性	上	中	中	上	下	上	中	上	下	中
攻擊值	12	6	6	6	6	6	6	7	8	25

P.ジャック

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力	⇩△	□	□☆	□☆	△	□	△	□	□△	□△
攻擊特性	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻擊值	10	6	5	7	7	6	6	8	21	25

クマ

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力	⇩△	□	□☆	□☆	△	□	△	□	□△	□△
攻擊特性	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻擊值	10	6	5	7	7	6	6	8	21	25

リー

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力	⇘□	△	△☆	□	×	×☆	×	○	×	○
攻擊特性	中	上	中	上	上	下	上	上	上	中
攻擊值	10	5	6	5	7	6	7	7	10	25

ペク

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力	⇨○	×	○☆	×	×	×	×☆	×	○	×
攻擊特性	上	上	下	中	中	中	上	上	下	中
攻擊值	20	12	5	6	6	6	5	5	7	25
入力			×☆	○	×☆	×	×	○☆	×	×
攻擊特性			上	下	中	中	中	下	中	ガード不能
攻擊值			8	5	6	6	6	7	21	25

州光

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力	□	△	□	○☆	○☆	○☆	□			
攻擊特性	上	中	中	上	上	下	中			
攻擊值	10	8	6	9	9	5	5			
入力								△	×	△
攻擊特性								上	中	防禦不能 ガード不能
攻擊值								7	12	25

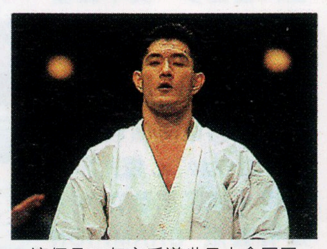
格鬥技雜誌「格鬥技通信」要求本刊日本版以《鐵拳２》進行對戰!? 群雄進行大匯戰！

骨法、空手道及摔角等格鬥技綜合雜誌「格鬥技通信」，向本刊日本版雜誌下了挑戰書！

他們希望使用《鐵拳２》這個遊戲，來一個格鬥遊戲大決戰！這場大戰的出場人物如右圖表所示。

那麼最後的結果會是真實的武術家獲勝？還是遊戲界的同業奪魁呢？請留意本刊以後的報道吧！

可謂空前絕後的大決戰!?



▲這個是95年空手道世界大會冠軍，完成該項創舉的八卷建意！你可有興趣跟他較量？

姓名 (職業)	使用角色		姓名 (職業)	使用角色
ブンブン丸 (本刊編輯)	平八 平八	VS	八巻建志 (空手道家)	ロウ LAW
K・K雪風 (本刊撰稿員)	ポール PAUL J		某有名レスラー (職業摔角手)	キング KING
松崎雄一郎 (本刊撰稿員)	ロウ LAW S		某有名格闘家 (格鬥家)	レイ REI
フランソワ林 (本刊編輯)	キング KING		某骨法の使い手 (骨法家)	平八 平八
多田チョビン (本刊編輯)	ニーナ NINA		三次敏之 (格鬥技通信編輯)	ジャック2 JACK-2

＊出場人物及使用角色均以預定。而且對戰以讓賽形式進行。空手道家八卷建志在遊戲中是否同樣威猛呢？



少年街霸2大特集〔一〕

快打先鋒（CHL）

AC | ACT
CAPCOM 現在推出

CHL的筆名稱為快打先鋒絕對不是浪得虛名，好像今次為大家介紹的作品便是剛在遊戲機中心登場，收費亦是昂貴，而且亦是打機一族茶餘飯後的經常話題。到此亦毋須再賣關子了，大家看見標題便已知得一清二楚。沒錯，今次CHL要和各位分享遊戲樂的正是街頭霸王系列最新作《STREET FIGHTER ZERO 2》（SFZ 2）。

SFZ 2 登陸各大遊戲機中心只不過約一個月左右的時間，可能各位讀者對其操作性、必殺技的相生剋性等各樣各樣未必完全掌握通透，CHL希望諸位閱過這篇文章後會對大家的技術有正面的助益。好了，閒話休提，馬上開始攻略介紹。

遊戲系統



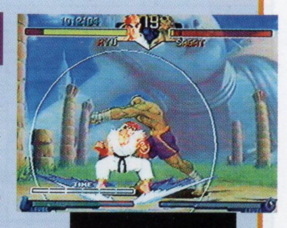


1.出場人物



遊戲中登場的角色共十八名，是全系列中出席人物數目最多的一集，分別有RYU, ADON, CHUN-LI, GUY, KEN, DHALSIM, GEN, SAKURA, ROLENTO, ZANGIEF, CHARLIE, BIRDIE, ROSE, SODOM, SAGAT, AKUMA, M. BISON和DAN（註：角色名稱是根據亞洲版作標準，少部份跟日本版的有出入，敬請留意）。

2.ORIGINAL SUPER COMBO





自 SUPER STREET FIGHTER II X開始，便加設了一項究極連續技 SUPER COMBO 系統，直到 SZF 仍然保留著，而且改良了不少。將 SUPER COMBO 技的威力共分三個級別（LV1~LV3），破壞力以 LV1 的為最弱，LV3 的為最強。到了現的 SFZ 2，更新增一項「ORIGINAL COMBO SYSTEM」的設計，若果是本刊長期讀者的話，對這個奧義連續技應該不會陌生的，至於操作或使出方法在此不再贅述。

3.自動（AUTO）模式





當選好人物後，便要決定以人手（MANUAL）或是自動（AUTO）模式操作。若採用自動模式的話，電腦會在危急情況下自動替你作出防禦，但要注意的是就算抵擋一般普通拳腳攻擊，自身的能源也會被扣除少許作為代價。除自動防禦功能之外，還可簡易使出 SUPER COMBO，只要按下兩個相同等級的攻擊掣便可以。在往後所介紹出招指令時，SUPER COMBO 技之數字是代表在自動模式中的簡易操作法，1.小P＋小K、2.中P＋中K、3.大P＋大K。

4.人物色彩



人物顏色設定增加至六種之多，其中四種顏色可在 MANUAL 模式選擇，只要按P、K、PX2或KX2（同時）來決定，其餘兩隻顏色則要在 AUTOMATIC 模式才能揀用。除了原色之外，還有舊版 CHAMPION EDTION 的「心魔」顏色供大家選擇。

註：J=JUMP, P=PUNCH, K=KICK

5.ZERO COUNTER

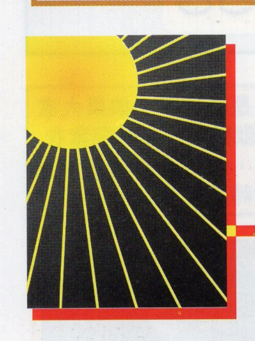


在對戰時，即使用防禦來抵擋對方的必殺技攻擊，自身的人命能量仍會被扣除少許。有些情形 CHL 經常遇到或經常使用的是：「屈」對手到畫面的末端而施予猛烈攻擊，令他們慢慢地消耗能源至死，遊戲設計者可能有見及此，所以 ZERO COUNTER 便應運而生。當對方向你進行攻擊之際，在防禦狀態下快輸入 ZERO COUNTER 指令（←↙↓＋P or K），此時不但可抵消其攻擊，還作出反擊將對手打至全身翻轉，並飛到半空中去。

6.CHAIN COMBO

CHAIN COMBO 連續技概念是利用較強的基本技來取消較弱基本技攻擊的收式動作，故名思意中P／K可取消小P／K的收招動作，如此類推大P／K可取消中P／K動作。自《VAMPIRE》（魔域戰士）開始，CAPCOM 所推出每隻對戰格鬥遊戲內都已設有 CHAIN COMBO。CHL 對這個系統亦表欣賞，尤其是一些愛玩連續技的朋友說更是方便之極。很遺憾到了今集 SFZ 2 CHAIN COMBO 已被刪除了，大家不能再使出蹲下小K→中K→大K……

好了，概括地解釋過遊戲系統之後，接著便是全十八人詳細的攻略介紹。每位人物的基本動作均以列表形式來表示其能否藉必殺技取消來使出，○記號代表可能，×記號則表示此動作不能取消。



RYU
隆





○取消技

	小P	中P	大P	小K	中K	大K
站立	○	○	×	○	2 HIT ○＋×	×
蹲下	○	○	○	○	○	○

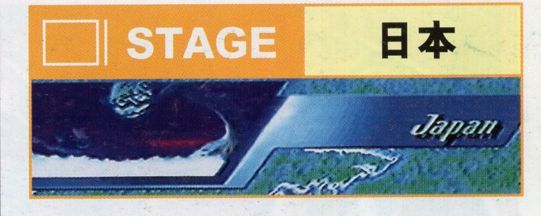
夢想成為真正 格鬥家

自少已對武鬥術有濃厚的興趣，夢想成為真真正正的格鬥家，懷著此理想而不斷進行修練。由這個系列第一彈開始，他已確立了主角的地位。

○招式一覽表

特殊技	鎖骨割	→＋中P
特殊技	旋風腳	→＋中K
必殺技	波動拳	↓↘→＋P
必殺技	昇龍拳	→↓↘＋P
必殺技	龍卷旋風腳	↓↙＋K
必殺技	空中龍卷旋風腳	空中↓↙＋K
SUPER COMBO	1.真空波動拳	↓↘→↓↘→＋P×1～3同時
SUPER COMBO	2.真空龍卷旋風腳	↓↙←↓↘＋K×1～3同時

STAGE 日本



真空波動拳



真空龍卷旋風腳

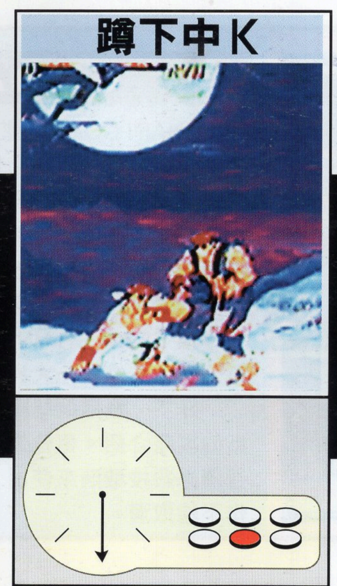


○SUPER COMBO 組合技

前J大P



蹲下中K



LV1~LV3 真空波動拳



最終 BOSS 及 ENDING

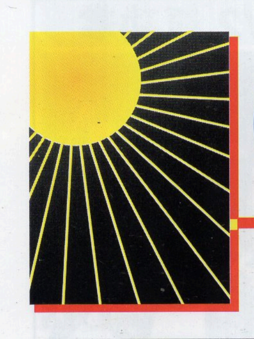
隆若能順利通過七位勁敵的挑戰的話，最後要應付的便是豪鬼了。如果大家可以不失一 ROUND（兩 ROUND 連勝）打到最後，那就變成一位身穿紫衣的超級豪鬼出來迎戰，無論破壞力或是攻擊意慾也很強，能否戰勝他便全憑大家的技術吧；還有， SAKURA （櫻）會在第四關後隨時亂入挑戰。





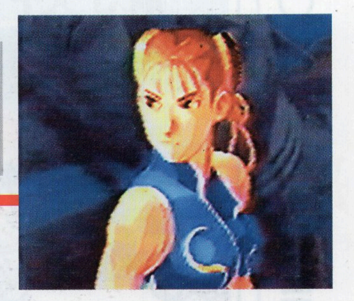
打敗豪鬼之後，對方全身散發出一股邪惡的靈氣，好像魔鬼附體一樣。還說：「以前的戰鬥只不過是小孩嬉戲而已，日後再會的話必會以真正實力決一高下」，此時豪鬼島突然發生猛烈的震盪，而且不斷向下沉去，直至整個島完全消失於眼前。隆聽了豪鬼的一番話之後，知道真正的戰鬥才剛開始……





CHUN-LI

春麗



○取消技

	小P	中P	大P	小K	中K	大K
站立	○	○	×	○	○	×
蹲下	○	○	×	○	○	×

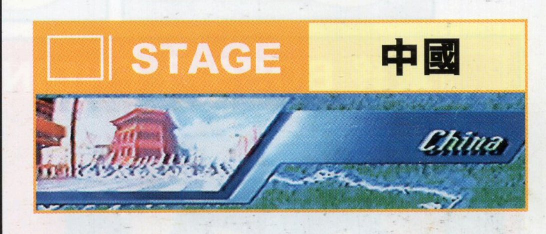
○招式一覽表

特殊技	鶴腳落	↘＋大K
特殊技	鷹爪腳	空中↓＋中K
必殺技	氣功拳	←↙↓↘→＋P
必殺技	天昇腳	↓（貯）↑＋K
必殺技	百裂腳	K連按
必殺技	旋圓蹴	→↘↓↙←＋K
SUPER COMBO	1.千裂腳	←（貯）→←→＋Kx1～3同時
SUPER COMBO	2.霸王天昇腳	↙（貯）↘↙↗＋Kx1～3同時
SUPER COMBO	3.氣功掌	↓↘→↓↘→＋Px1～3同時

調查父親行踪的女刑警

為了要打聽過去曾是毒品偵探官的父親下落，而當了刑警。為了要獲得情報，持續不停戰鬥，終於發現了邪惡組織「影子」的行踪。

STAGE 中國

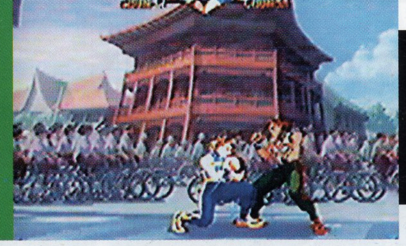


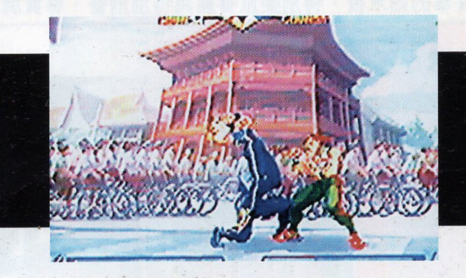
千裂腳





霸王天昇腳

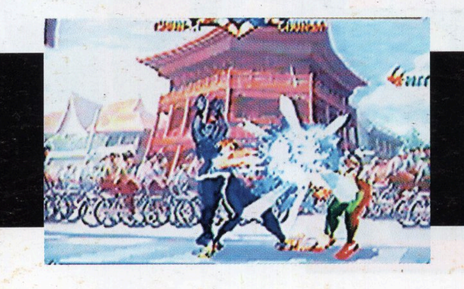






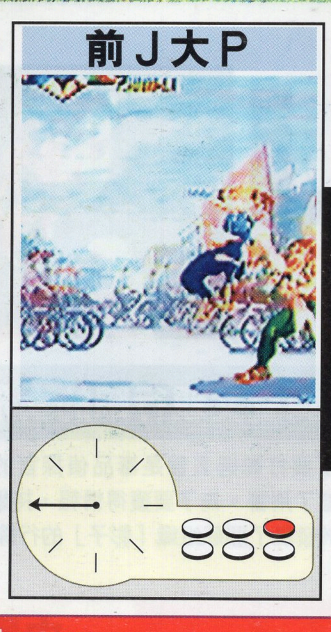
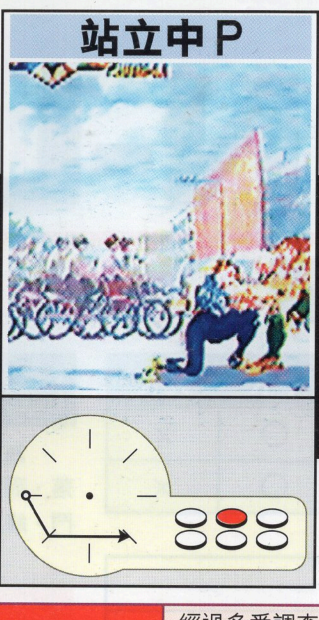
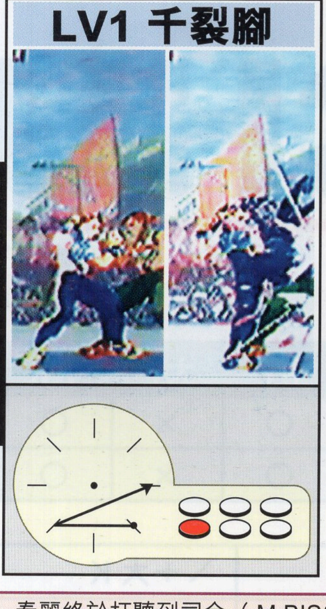
氣功掌







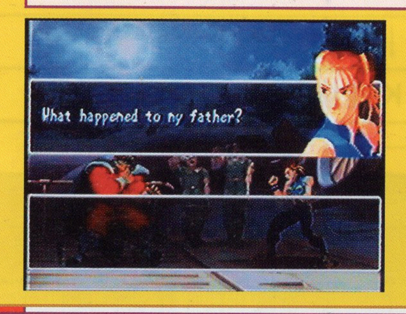
○SUPER COMBO 組合技

前J大P	站立中P	LV1 千裂腳	LV2 氣功掌
			
			P×2同時

最終 BOSS 及 ENDING

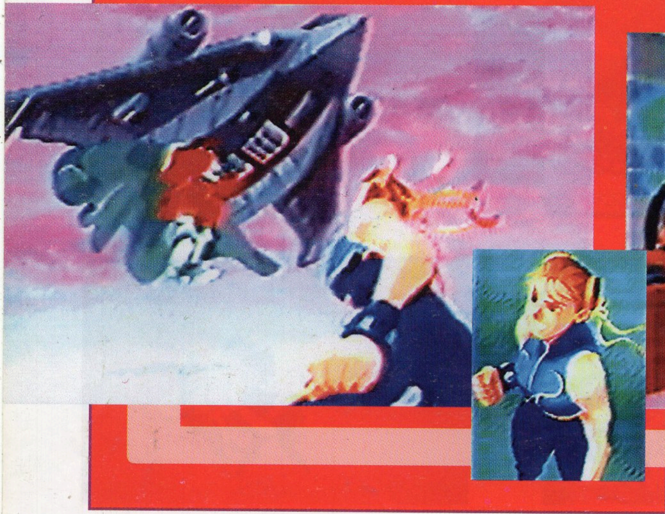
經過多番調查，春麗終於打聽到司令（M.BISON）的下落，並來到對方位於巴西的空中堡壘停泊處……。亦跟 RYU 同樣，不失一 ROUND 的情況下，GEN（元）會隨時亂入向大家挑戰。

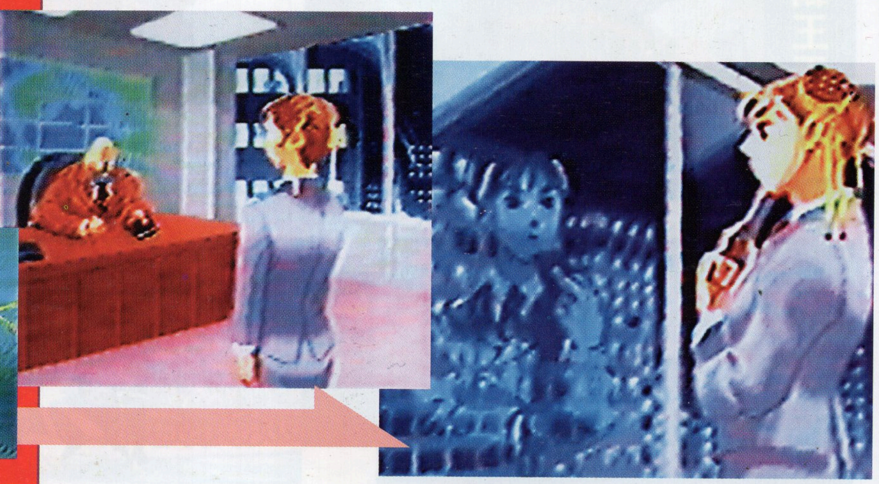






戰敗的司令便乘坐駕疏忙逃走，只能目送對方離開的春麗感到十分無奈，因為並沒有從他身上得到關父親進一步的消息，所以只好先返回國際刑警總部，滙報一下現時的情況。上司得悉整件事的始末後，特別委派春麗為特別刑警，專責調查邪惡組織「影子」的一切一切……





ZANGIEF

桑吉夫



○取消技

	小P	中P	大P	小K	中K	大K
站立	○	×	×	×	×	×
蹲下	○	×	×	○	○	×
前斜下	-	-	-	×	×	×

身穿紅短褲的男子

來自前蘇聯的桑吉夫，表面看來雖是行動緩慢，但事實上他的動作非常靈活，而且殺傷力極大。自幼精研摔角的他，憑著 SCREW PILE DRIVER 等絕技。早已確立了獨特的職業摔角風格了。

○必殺技

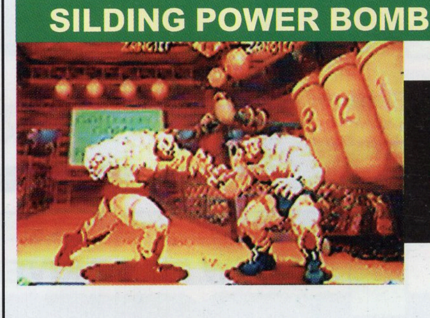
VANISHING FLAT →↓↘＋P



STAGE 蘇聯



SILDING POWER BOMB 搖桿回轉一圈＋K（遠距離）

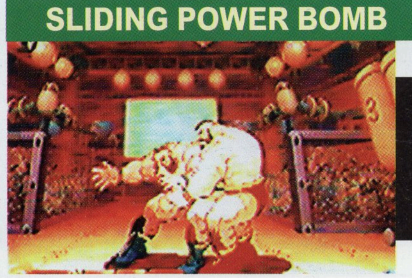




SCREW PILE DRIVER 搖桿回轉一圈＋P



SLIDING POWER BOMB 搖桿回轉一圈＋K（近距離）





DOUBLE LARIAT 3P OR 3K連按



○特殊技

飛身撲撞 斜跳中↓＋大P



雙膝墜 斜跳中↓＋小 OR 中K



頭撞 垂直J中↑＋中 OR 大P



○ SUPER COMBO

①FINAL ATOMIC BUSTER 搖桿回轉兩圈＋P×1～3同時







② AERIAL RUSSIAN SLAM ↓↘→↓↘→＋K×1～3同時（對空用）



□基本組合技

前J↓＋大P



蹲下小K

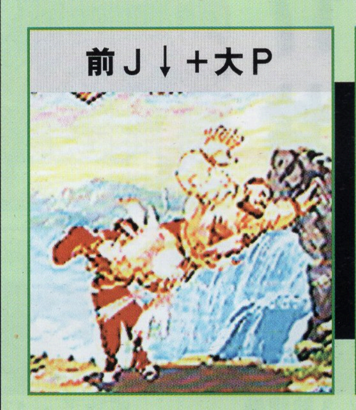


SCREW PILE DRIVER

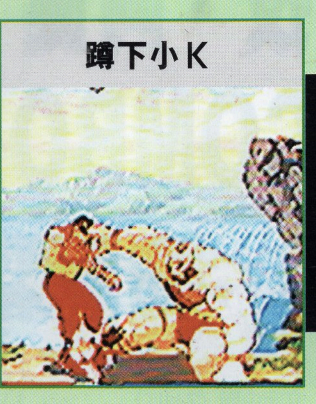


□基本組合技

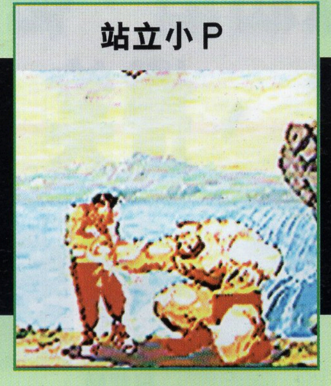
前J↓+大P



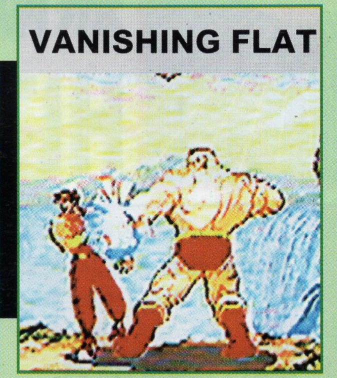
蹲下小K



站立小P

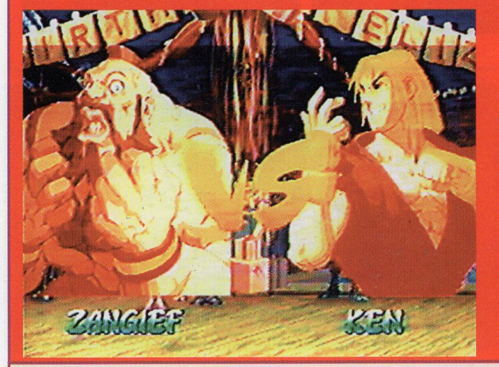


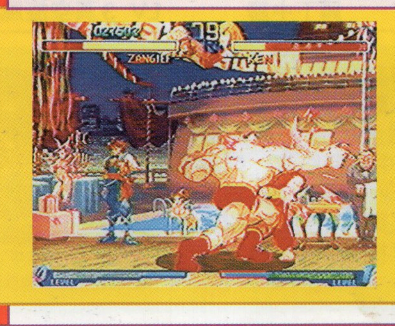
VANISHING FLAT



最終 BOSS 及 ENDING

蘇聯佬要對付最終 BOSS 竟是 KEN ，甚具戲劇性，但細心思索這可能是遊戲設計者的刻意安排，來套美蘇大決戰。亦與 RYU 同樣，不失一個回合的情況下，超級豪鬼便會作特別嘉賓代替 KEN 來迎戰。





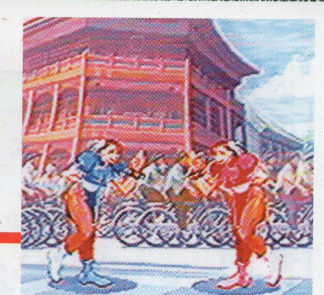


爆機結局敍述該國家領導人戈巴卓夫（前蘇聯）也來為他祝賀，亦表示十分欣賞對方的力量，更希望能夠將其發揮，不論站在人民或是國家方面，桑吉夫也欣然接受這個任務……



~待續~

無敵屈招、秘技、阿健 17 HIT、攪笑 COMBO 技



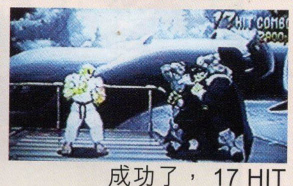
阿健 17 HIT、阿隆 16 HIT

阿健和阿隆都是最受歡迎的人物之一，現在介紹經本刊《GAME 通信》證實下的最高 HIT 數。


飛輕腳


立定中腳（2 HIT）

LV 3 神龍拳


成功了， 17 HIT

過頭重腳

蹲下中腳

LV 3 真空旋風腳

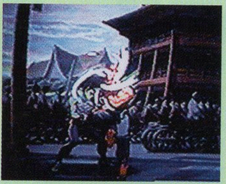
旋風腳猛擊中

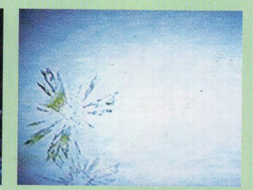
跳起中拳兩下（加 2 HIT）

無敵屈招

使用豪鬼可以使出無敵屈招，敵人根本無法防禦，攻擊步驟是先跳起插中腳，再加瞬獄殺。如果敵人在你跳起插中腳時防禦，這就更好，因為可以更黐身，更能使出瞬獄殺。不過這招技巧相當高，重點在於插中腳命中敵人的一刹那立即開始輸入瞬獄殺第一個指令（輕拳）。如果在一些「倒水機」（扣體力較多）上使出這招，即使敵人體力全滿，也能一招 K O。


▲飛插中腳（在空中↓＋中腳），在這處開始輸入瞬獄殺指令。


▲一氣呵成使出瞬獄殺:小 P、小 P、←、小 K、大 P。


▲成功使出瞬獄殺，一招 K O。

ZERO 2專用秘技

選著裙春麗：

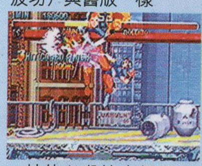
在人物選擇畫面中，將游標移到春麗處按 1 P 掣不放約五秒（2 P時按 2 P），再按掣選春麗便成。




▲成功選出《少年街霸》版之前的著裙春麗


▲必殺技出招法（如氣波功）與舊版一樣


▲舊春麗再次登場


▲其他必殺技也保留

選舞台：

2 P 亂入時，將游標移到想進入的舞台（例如泰皇），按著 2 P 掣。




▲不放開始掣的情況下移到想選用的角色（例如阿隆）決定人物。


▲成功選擇了舞台。這秘技只能在對打時使用，若是 1 P 亂入則按 1 P 掣。

攪笑 COMBO 技（阿 DAN 專用）


▲輸入↓↘→↓↘→＋ 1P 掣。

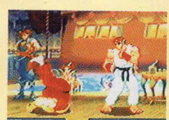

▲會翻滾及連出四拳，但完全沒有殺傷力。


▲最後跳到敵人後面扮小丑。

阿隆秘技


▲↓↘→＋1P 掣，使出假波動拳。

挑撥1:→＋1P 掣是拉頭巾。
挑撥2: 1P 掣是整理護腕。




▲↓↘→＋1P 掣，撻在地上。

挑撥1:→＋1P 掣是豎手指。
挑撥2:按 1P 掣是撥頭髮。





SQUARE 較早前宣佈從11月起，會在便利店開始銷售遊戲軟件。今期本刊「BIWEEKLY 通信」對此作了詳細的介紹，請各位多多參考。但日文版的這一報道有過客氣之嫌，SQUARE 方面的有關解釋亦稍有「官方發表」的味道。本欄要從日文版不提起或不敢提的角度看看這個問題，不知能看到甚麼……？

便利店能否在遊戲市場上稱霸!?

盒帶並不適於便利店!?

首先要指出的是：由於 SQUARE 要專門經營 CD-ROM，才能成立利用便利店網絡的銷售系統，而盒帶則不行。其第一個理由很簡單，因為盒帶體積大，佔地面積大，效率自然不好，便利店怎能收下？其實日前任天堂亦宣佈搞便利店戰略，即要在 LAWSON（日本大便利店之一）銷售 N64 及其遊戲軟件，但這與 SQUARE 的計劃根本不同，只接受預購。

另外，便利店的最大優勢之一，便是可以活用條紋碼及電腦網絡的庫存管理系統（POS），CD-ROM 亦適於利用這個系統，但盒帶又不合了，因為生產工作方面，盒帶不能隨機應變。這是理由之二。

一般來說，生產盒帶要花兩個月左右，故自然難保供求平衡了（因為在本港市場翻版稱霸，各位也許難以了解這個情況）。例如，某盒帶遊戲在市場上求過於供的話，其廠商當然即會開始增產，但這一批新貨直到兩月後才能推出。你看亦有二手市場，機迷們等得了嗎？於是，兩個月後上市的該遊戲已沒人理會，同一遊戲卻變成供過於求的廢物，零售店只能將之拋售了。其實這種情況在日本很普遍，尤其是盒帶遊戲的「大跌風」早已成為令產銷雙方煩腦非常的大難題。

而對這一點 CD-ROM 則不同，只需一個星期便可上市，這樣可以應付千變萬化的零售市場，如果利用POS其攻擊力就可增倍了。但若是盒帶，究竟能否充份發揮POS的優勢呢？……想到這裡我不得不認為：任天堂計劃開發 N64 時堅持採用盒帶系統，是並不合於時代潮流的。（盒帶可無需LOAD碟，無需等候，能夠 PLAY AND PLAY），但我估計，不久的將來任天堂在開發遊戲方面，定會採取「以磁碟為重」之策略。

SQUARE圖流通大革命!?

SQUARE 本來就是軟件開發商，故此我相信，「能防止軟件大跌價」這亦是他們選擇便利店網絡的重要原因。

日本市場的「大跌風」不只是因為上述「盒帶之弊」，遊戲店之間的激烈競爭（減價大戰）及適應不了市場動向的流通制度亦為不可忽視的禍根。面對這種困局，SQUARE 的想法頗為積極而大膽：「那倒不如離開這個框框，自己成立獨自的產銷系統如何？放棄盒帶，只抓 CD-ROM，再利用POS 等便利店網絡的銷售體制，便可減低生產成本，亦能提供更便宜更合需要的商品了！」

幸好 SQUARE 有獨斷獨行的條件，就是在開始行動之前，先要與任天堂搞清楚關係（至於「要打進國際市場」等「造反」的其他原因在此不談）。

便利店的力量確實非常雄厚，據說 SQUARE 會擁有2萬個銷售點，相信在日本國內還未有如此強勁的遊戲零售網絡。只看這次合作拍擋之一 SEVEN ELEVEN JAPAN，平均每日來店人次已達 500 萬，雜誌銷售量一年約有3億本，飯盒與飯團年售量共有8億個。另外，又可吸引從不光顧遊戲店的「非機迷」。

BANDAI宣佈加入陣線

SQUARE 的這次大動作，無疑是旨在打破目前僵局的革命性行動，因為該公司所高舉的「防止大跌價」等目標，可謂代表軟件開發商之心聲，相信該公司不會以此舉成為遊戲界的孤兒。事實上，BANDAI 及 BANPRESTO 日前已宣佈參加此一新銷售系統，BANDAI 方面亦有計劃於今年底發售只限於便利店銷售的遊戲。大廠商 BANDAI 的這個決定，不會不吸引其他軟件開發商。

遊戲專門店將遭淘汰!?

不過，部份行內人士所指出的「軟件屬於便利店，硬件屬於遊戲店」等情況，想必不會在短期內出現。看來 BANDAI 與 BANPRESTO 亦要搞「一腳踏兩船」，繼續向遊戲店提供貨源。但由於各遊戲店，並無有效而大規模的庫存管理系統及銷售網絡，無法避免形成「新力量→繁榮；遊戲店→衰落」的大潮流。而「新力量」也不止指便利店，尚有大型書店及音樂C D店等。

最後要談到便利店銷售系統的另一重大意義：在日本，家庭遊戲終於得到「公民權」了！便利店的主要客層大概為十幾至四十幾歲，便利店接受了遊戲軟件，這一事實便顯示 GAME 已擁有如此廣泛的支持力量。這亦可謂是日本文化史上的大事件（絕不誇張！）。

※本欄歡迎讀者來函，暢談各類有關遊戲業界的大小話題。來信請寄：荃灣海盛路 9 號有線電視大廈30樓《GAME業界戰國時代》收。

大戰略 PLAYER'S SPIRIT 玩家精神



PS | SLG | CD-ROM
OZ CLUB 發售中 7800円

遊戲傳人

相信各位讀者對《大戰略》這個遊戲名字都不會陌生，大家都會知道呢個係 SYSTEM SOFT 廠在 SATURN 上已推出了兩彈《WORLD ADVANCED 大戰略》系列的模擬遊戲。

在初期推出《大戰略鋼鐵之戰風》與及第二次所推出《大戰略作戰檔案》的舞台世界均以第二次世界大戰為主，可以將玩者帶入二次大戰時的情景，和可看到當時的兵器的威力。再加上戰鬥畫面全以3D多邊形立體畫面顯示，所以深得愛好模擬戰棋的玩家支持。

而今次 SYSTEM SOFT 廠在 PLAY STATION 所推山《大戰略PLAYER'S SPIRIT》的模擬世界，則以現代國防軍備武器為主題，當中有現時新型空中戰機 F-22、MIG-31、SU-35 及 B-2爆擊機。地面上部隊有坦克車 M-1、T-80、AMX-30、野豹 2 改及愛國者導彈戰車。而海上有戰艦及航空母艦，海中有核子潛艇等等各種現代兵器。

至於舞台變化達三十種版圖以上，各版圖都有不同特色給玩者選擇。

這遊戲可作 1 至 5 人同時對戰模式，而ＰＳ版還追加原創模式「最後一段」和「兵器戰鬥」，可適合初學者以至專家研究玩法及戰略。

無論從未玩過此遊戲，或對模擬戰棋熟悉者，都可以試玩一吓！一定有意外驚喜！本刊在此解説操作方式及各種戰鬥模式和戰略玩法。

操作設定



在這模式玩者可隨意設定適合自己的按鈕指令，而手製最多可設定五種不同操作形式，可讓各玩者擁有自己的操作方式。

十字掣：移動浮標
〇掣：決定
Ｘ掣：取消
△掣：MAIN MENU
□掣：終止回合

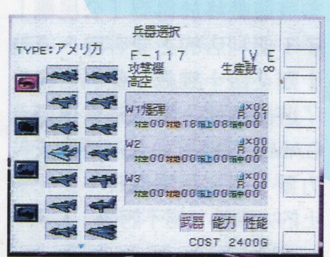
Ｌ１掣：查看部隊（從頭到尾）
Ｒ１掣：查看部隊（從尾到頭）
Ｌ２掣：畫面捲軸
Ｒ２掣：畫面捲軸

可同時一至五人玩

若玩者將一分四手掣器連接ＰＳ主機後，插入五個手掣就可以在單體版圖（單體マップ）模式內進行１－５人或電腦同時對戰，在這裡可選擇不同舞台世界作對戰，而參戰國家可設定軍費多少、同盟關係、ＢＧＭ音樂、生產武器國家及更改國名等，相信這個模擬可帶給三五知己一齊比試個人戰略高低及增加ＳＬＧ的樂趣性。

兵器圖鑑

在這模式可觀看十個國家的現代軍事武器，包括美國（アメリカ）、法國（フランス）、俄羅斯（ロシア）、以色列（イスラエル）、意大利（イタリア）、英國（イギリス）、德國（ドイツ）、日本、中國、瑞典（スウェーデン）。而軍事武器種類分為空中、地面、海上、海中等四種。在這裡可知道兵器的性能、能力用途及武器裝備。而且還可以查看各種兵器圖鑑，與及一些過往的戰績及有關此兵器的資料。可用手掣詳細觀看兵器的外貌，如放大縮細和360゜轉動等。玩者藉此可對現代兵器有更深了解認識，增加遊玩時的樂趣。





最後一役（詰め大戰略）

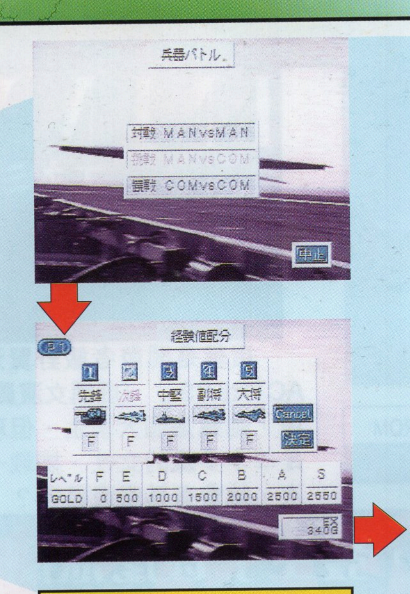
ＰＳ版原創模式二，在這裡不論你們是初學者還是軍事專家，都可以領略戰棋的趣味，這模式與故事模式的分別在於版圖有43種，包括可讓初學者實習的練習模式版圖及讓軍事專家採用的戰略運用模式版圖。

至於故事模式（キャンペーン），當然以一連串故事為主。而相同之處是兩模式中都有副官提示戰略（アドバイス）。所以初學者不用擔心不能熟悉大戰略的箇中趣味。

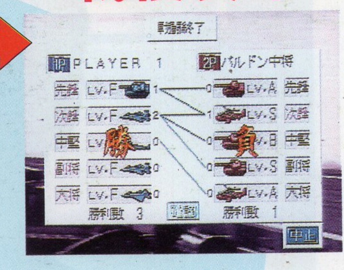


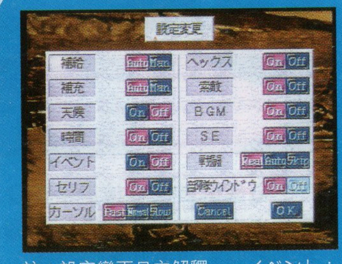
兵器戰鬥（兵器バトル）

這是PS原創模式，玩者可在兵器戰鬥模式以對戰、挑戰、觀戰等型式選擇某個國家的5種不同兵器作淘汰之戰。在選擇好兵器後，並用資金給予其所有兵器的經驗值，用作比試實力。而次序分為先鋒、次鋒、中堅、副將、大將等5個次序作戰。當戰鬥終結時，可查看兵器比試勝利場數及勝負結果。玩者可在此試一試兵器的戰鬥力。



戰後賽果





註：設定變更日文解釋——イベント：事情變化開關，セリフ：對白開關，カーソル：浮標移動快慢，ヘックス：格仔顯示開關，部隊ウィンドウ：部隊視窗開關。

版圖畫面

在版圖畫面中會分為光、暗、藍、紅、灰、白色等六角形格仔，是用來分別視野範圍的情況來進行作戰的。

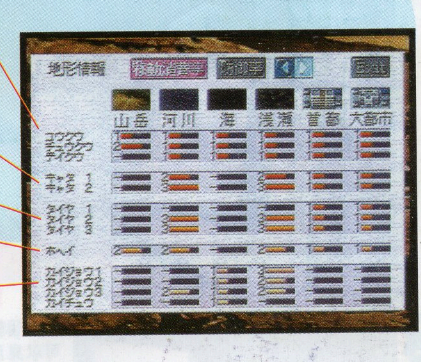
(光)表示視野清楚無異。
(暗)表示視野未明。
(藍)表示移動安全。
(紅)表示可能前面有危險。
(灰)表示可與敵軍迎戰。
(白)表示可能會有敵軍伏擊。



地形情報

在這書面可查看各種兵器在每種地形的移動消費率及防禦率，而地形種類有二十三種，每種地形均會對攻擊力及防守力構成影響。





基本操作方法

玩者在對戰進行中每個回合都分為五個小階段進行，分別有生產階段、行動階段、補給階段、收入階段、事情階段（イベントフェイズ），雙方完成每回合的小階段，就到對方進行軍事行動。

在生產階段是可在大工場、工場或造船所內生產兵器，而每次生產特定的兵器都會因技術提高而減低成本價，所以玩者要加以善用這優點。

行動階段是可在生產兵器階段後作出軍隊移動點領、攻擊、爆擊、變形（指特定戰機工作車可變回士兵作點領行動，但需要一個回合時間），拾載、合流等事情。

補給階段是可以將每隊軍隊回復狀態，如裝備武器和補充能源等補給。

至於收入階段是顯示每回合玩者所佔領大都市、都市、空港、基地而得來的收入和軍費支出等資料。

最後的事情階段是報告每回合都市的狀況和氣候變化，

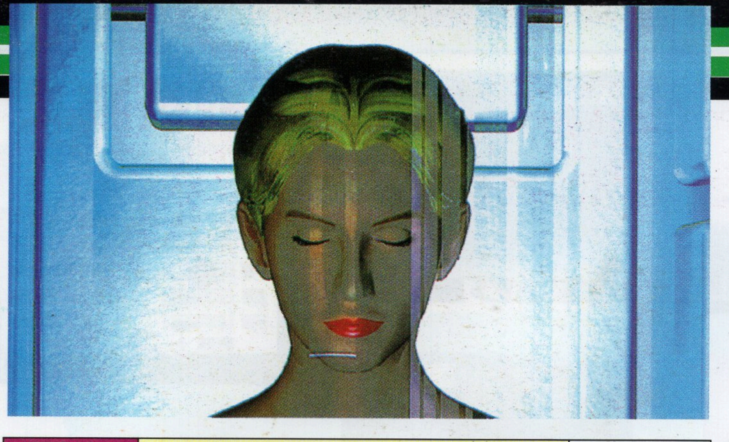


如人民叛亂、天氣變壞等事情。

玩者進行戰略調動時要注意先用偵察車或飛車來探察四周戰況，當發現敵軍時，可派出戰機或坦克作迎戰。而偵察車不應作主動攻擊，相反要待敵軍進攻時反擊，因其防禦能力強所以應特別注意。

另外注意一點，天氣會影響視野範圍，而視野範圍對於攻擊先後有很影響因素，在視野範圍以外是有可能有敵軍伏擊的。當軍隊沒有士氣時，其攻擊力會減退或不能作進攻。

最後有一點注意是工場可修理已損壞的部隊（戰車），而空港可修理戰機，造船所可修理戰艦等，和可更換武器。若能留意上述幾點事項，便能掌握《大戰略》的玩法了。



ENIMY ZERO
エネミー・ゼロ

PS	AVG		CD-ROM
	WARP	發售日未定	價格未定

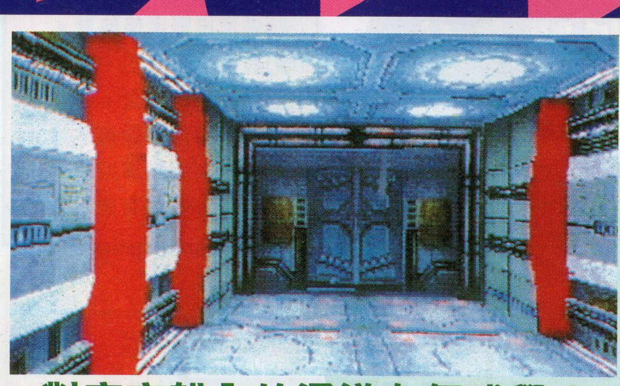
這就是開發者飯野賢治口中所言的「VIRTUAL ACTRESS」(虛構女演員)羅拉，在《D之食卓》當中，她還是個大學生，但現在在這個遊戲裡面，她卻是二十多歲的女性，挑戰一連串離奇古怪的事情。今次，她會有甚麼遭遇呢？

在未來的宇宙船內，發生了甚麼悲劇呢？

這個遊戲以穿梭於宇宙空間的未來宇宙船為舞台，是個充滿懸疑和恐怖的冒險故事，《ENIMY ZERO》的主角就是《D之食卓》的羅拉。玩者扮演她在宇宙船內探險，值得留意的是，進入船員的休息艙時，會有流暢的CG畫面，以及真實的影像，是個充滿迫力和具有恐怖感的遊戲。

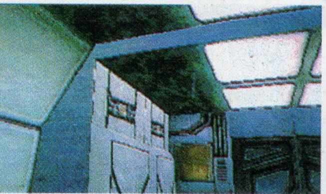


▶《D之食卓》中登場的主角羅拉，但與《D之食卓》沒有關係。

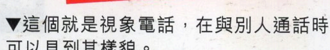
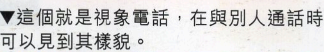


◀在宇宙船內可以向前移動，亦可以向橫移動。

對宇宙船內的通道有何感覺？

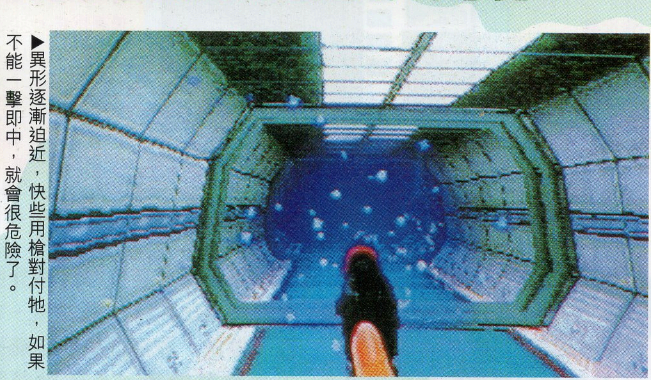


▲這裡就是通道，確認上下左右各方向然後前進。

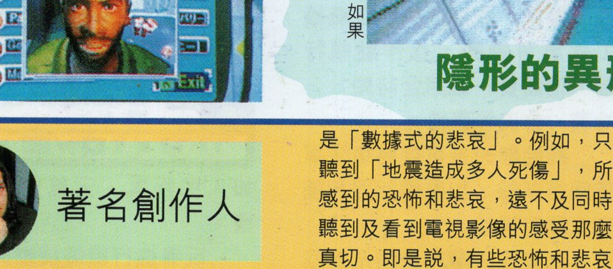



▼這個就是視象電話，在與別人通話時可以見到其樣貌。





▶異形逐漸迫近，快些用槍對付牠，如果不能一擊即中，就會很危險了。



隱形的異形就是敵人！！

飯野賢治大披露

著名創作人

他是WARP的董事總經理，代表作有《D之食卓》等。是業界的出位人物。這個遊戲的時代背景，是以未來世界的宇宙船為舞台。因為我們想製作一些新的裝置。要表現出《ENEMY ZERO》的主題，必須有一些《D之食卓》所不能做到的東西，例如可以看到對方的網絡機器等。

《ENEMY ZERO》的主題是「數據式的悲哀」。例如，只聽到「地震造成多人死傷」，所感到的恐怖和悲哀，遠不及同時聽到及看到電視影像的感受那麼真切。即是說，有些恐怖和悲哀是因為有了HIGH—TECH機器才能知道及明白。這就是這個遊戲所要表現的。

此外，遊戲的音響效果也請大家注意(笑)。音響效果是由日本人小川負責，他曾為電影《回到未來》的音響效果工作，在美國得過奧斯卡獎。音樂則是由米高•奈曼負責，內行人都知道他是電影音樂的頂尖兒高手，作品包括《PIANO LESSON》的音樂等。實在太多東西要放進去，一張CD—ROM變得不足夠了。可能會變成四張一套的也說不定呢(笑)？

請欣賞令人驚歎的 OPENING CG !!

現在為大家介紹遊戲的故事內容，配以美麗得令人驚異的ＣＧ圖片。

故事的舞台是一艘宇宙船的內部，這艘船正在返回地球。七名機員均已進入冷藏睡眠狀態。突然，宇宙船受到猛烈的撞擊，羅拉及其他機員都醒過來了。羅拉不知道發生了甚麼事情，便用網絡呼喚其他船員。在螢幕上，出現了一個黑人男子的影像，但不知是否機件故障，聽不到他的聲音。這時，好像有甚麼進入了這個黑人所處的房間似的。

但是在螢光幕上，無法看見進來的是甚麼東西？黑人匆忙的拿起槍，跟着在螢幕上出現的，是他死狀恐怖的屍體……。



宇宙船受到猛烈撞擊！

▲宇宙船受到很大的衝擊，艙內像地震般擺動。

性感的羅拉醒來了 !!



▲宇宙船劇烈震動，羅拉從冷藏睡眠中醒過來。

入侵的是甚麼呢 !?

▲這機員提槍自衛，到底要攻擊他的是甚麼？

羅拉露出驚異的表情



▲羅拉從通訊機器的螢光幕上，看到令她驚異的影像。

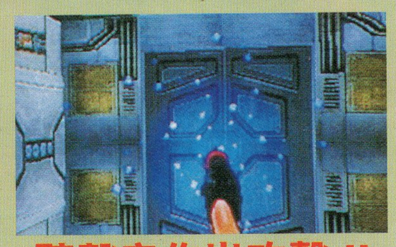


▲滿身鮮血的屍體倒卧着……是誰造成的呢？

驚慄的過程開始了……

看不見的入侵者十分恐怖

在宇宙船內的 ALIEN，由於看不見牠們的踪影，所以要用探測器才能獲得牠們的位置。羅拉的——身體反應裝置會發生聲音，顯示 ALIEN 是在遠處、近處、前面抑或旁邊等，十分準確。右面的插圖顯示身體反應裝置發出的聲音和 ALIEN 所在位置的一些關係。



聽聲音作出攻擊 !!

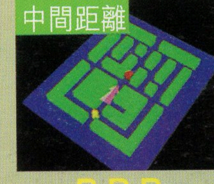
▲槍要儲了一定時間的能源後才可以發射，不要浪費彈藥呀！



遠

▲聲音比較緩慢，那是表示 ALIEN 的距離比較遠。

B－B－



中間距離

▲有些危險，聲音比較急促，即是異形更加接近。

ＢＢＢ

大接近 !!

▲危險，聲音響得很急，即是說 ALIEN 就近在咫尺！

ＢＢＢＢＢ !!



在旁邊

▲如果 ALIEN 在旁邊，聲音就和之前介紹的不同。

PON PON

開發狀況

全體工作人員正在努力製作這個遊戲，請大家期待着它的完成吧！

WARP　岡田

電腦圖書童話

To day Showing

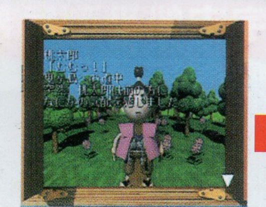
不知在本港的機迷之中，到底有多少個精通日本民間故事的東瀛專家呢？若你不是其中的一個，可能會對此遊戲的興趣減半……。但仍希望各位嘗試玩玩此遊戲。

PS	AVG	CD-ROM
	IDEA FACTORY 發售中 5800円	



故事內容編成怎樣才好呢？

在這個遊戲中，玩者能改變各種日本的民間故事，從而編成全新的原創故事。此遊戲玩法簡單，只要玩者在所定部份選擇自己喜歡的角色來行動便可。因為沒有任何過關或勝利等附帶條件，故可大大發揮你的文藝之才了。



▲主角桃太郎要孤身前往「鬼個島」，但此時……。

▼這個老婆婆會在關鍵階段登場向你提出幾個選擇肢。





結果如何？

若選狗、雉雞或猴猿……

可使牠們三個加入隊伍一起冒險，這與桃太郎的故事相同，但在成為同伴的過程中要花不少心血了。

▼不知他們會否有命回來？



是例牌角色吧？

若選地藏們……

桃太郎將重要道具「吉備團子」獻給地藏。那當然會有「笠子地藏」的故事色彩，誰知故事卻發展得非常…？



◀最後主角們葬身魚腹了。到底地藏們會好心跳上船，還是……。

若選神秘漢……

不知何故，金太郎及浦島太郎竟會成為同伴。而他們一起冒險之際，竟然亦會有香玫耶公主出現……。

▼最難捉摸的當然是女人的心了。



他們是不是…は？

原創故事「食飽富翁」

以下介紹的便是玩者所編成的原創故事之一例。「原作」似是「猿蟹合戰」與「稻草長者」，但結果卻會大異其趣……。

1



◀螃蟹母子所登場的，該不是「猿蟹合戰」嗎……？

好似好好食！

2



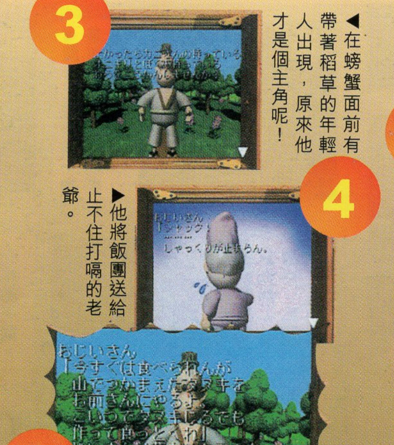
3

◀在螃蟹面前有帶著稻草的年輕人出現，原來他才是個主角呢！

4

▶他將飯團送給止不住打嗝的老爺。

5



和狸子交換了

6

▶有個女孩子要求主角將狸子送給她。



7

還是吃的好

8

▶她送給主角的食物便是……。

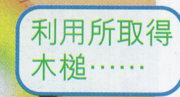


9



◀若主角把匹馬借給拉不動貨車的人，便可……。

10



利用所取得木槌……

11

▶主角終於吃飽了！



可喜可賀

バーチャファイター トゥデイ 号外

Virtua Fighter 3

好評如潮的《VIRTUA FIGHTER 3》現在再有新的影像公開，今次登場的角色是不停地與海之怪物搏鬥之謝菲，現在公開他的樣貌。看見其肌肉，真懷疑其他對手能否打敗他呢？



AC | ACT | SEGA | 推出日期未定



出盡力谷起肌肉

佐菲運氣全身勁力將肌肉谷起來，效果很真實，十足十個大隻佬般，這就是MODEL 3底板所造的效果。

連眼睛也可以轉動

真恐怖！連眼睛也會轉動過來盯著你，甚有壓迫力，真是令人怕得要逃走。

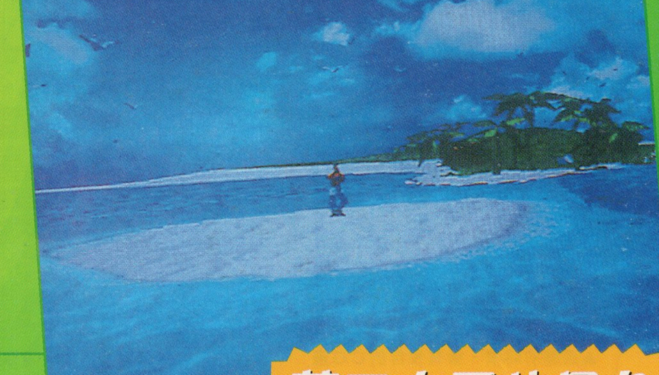
海之男佐菲越來越大隻

藍天與白雲及綠油油的海邊，正是佐菲故鄉南之島的公園景色，佐菲就是在這裡鍛鍊肌肉。



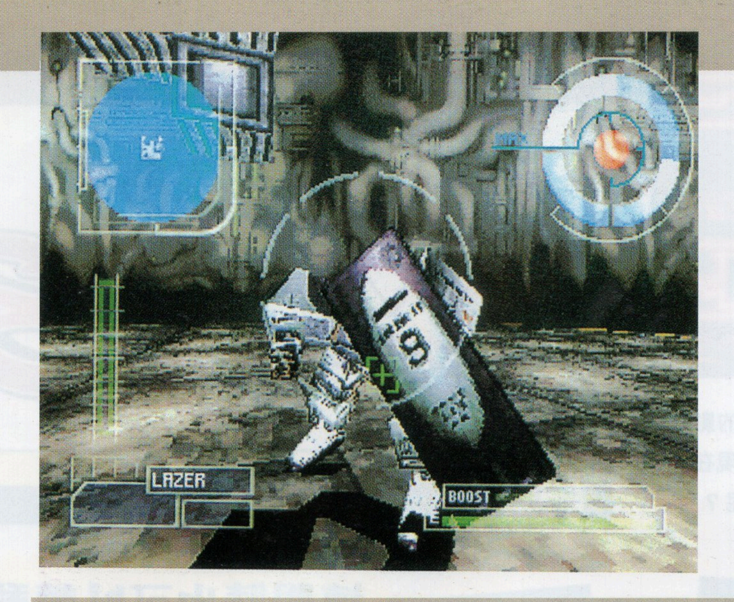
留意細緻的動作

佐菲抱起對手，投下時用膝頭撞向其腰部，留意地面上飛起的沙，如此細緻的效果就是MODEL 3的威力。



藍天白雲的景色

佐菲在沙漠上站立。這裡盡是藍天白雲和海水，可見到青翠的樹木，這個圖形的小島是否作戰的舞台呢？



特報3 BELTLOGGER9

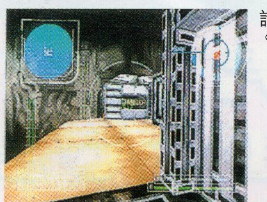
3D 射擊遊戲的畫面如果郁動得太流暢，往往會令人頭暈，不過這類遊戲卻經常都很受歡迎。《 BELTLOGGER 9》就是這類立體的射擊遊戲，由玩者自己控制機械人作前後左右移動，或向半空跳躍，令到打機的樂趣倍增，而且亦充分利用了立體３Ｄ空間的系統。

SS	STG		CD-ROM
	元氣	預定96夏發售	價格未定

自由自在控制機械人

《 BELTLOGGER 9》是《 KILEAK THE BLOOD》系列的廠商——元氣公司所開發，屬於３Ｄ立體射擊遊戲，所以玩者對此應不會陌生。而今次這個遊戲更運用了最新的ＣＧ技術，製造出有高低差別的環境。玩者可駕駛機動步兵機械人去破壞敵人的基地。

這個遊戲的特徵，是玩者所操作的機械人比《KILEAK THE BLOOD 》有更良好的移動系統。除了可以前後左右移動外，還可以跳躍。換言之，是完全利用３Ｄ立體的設計，亦由於此，敵人會從前後左右甚至玩者的頭上攻擊過來。要迎敵的話，可以在前面攻擊，或者跳躍到敵人後面進攻，攻擊模式完全由玩者自行創造。



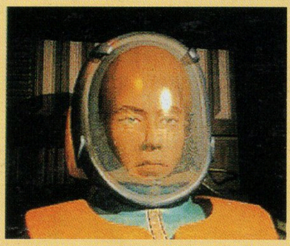
◀這個機械人是由設計機械人出名的小林誠所設計。



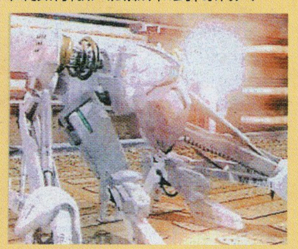
◀前後左右甚至上空都要注意，一發現敵人蹤跡就立即攻擊，完全是充滿迫力的設計。

~STORY~

二十一世紀後半期，地球已經沒有任何資源可供開採，人類於是計劃在宇宙開發新的礦物，而小惑星亦建設了很多開採用的人工設施，就在這時，奇妙的殺人事件發生了。後來查明，行兇者是受到宇宙裂縫散發出來的思念所毒害，由於被洗腦所以殺人，而這個裂縫的名稱叫做「ピックマンズホール」，洞穴放出來的思念能夠將人類邪惡的意志增強，從而做出種種惡事。有鑑於此，人類於是要封閉這個洞穴。就在此時，這洞穴附近的實驗殖民地BELTLOGGER 9發出求救訊號。玩者身為統合宇宙軍的軍曹，誓要出發將敵人殲滅和封閉洞穴。



▲過關的時候，會有悅目的ＣＧ畫面。



▲從這段電腦動畫片段中，可以解明事件的謎團。

咕嚦咕嚦

▼要上下環顧四周的環境，可能發現平時視點看不到的立足地，然後從這立足地前進。另外，還要留意敵人的攻擊。



▲機械人可以前後左右移動，亦可以向左右平移。利用各移動特式攻擊敵人吧！



▶敵人可能埋伏在高處狙擊玩者，一定要四處張望慎防突襲。

上下左右 360度 全部睇晒

向充滿緊張的戰鬥挑戰

在這個遊戲登場的敵方機械人，是具有高度思考能力的程式。例如：當玩者連射飛彈的時候，敵人會使用盾牌來防禦。換言之，敵人會跟據玩者的行動來作出適當的反應，故此比一般的3D立體射擊遊戲，更加緊張刺激和有趣味。

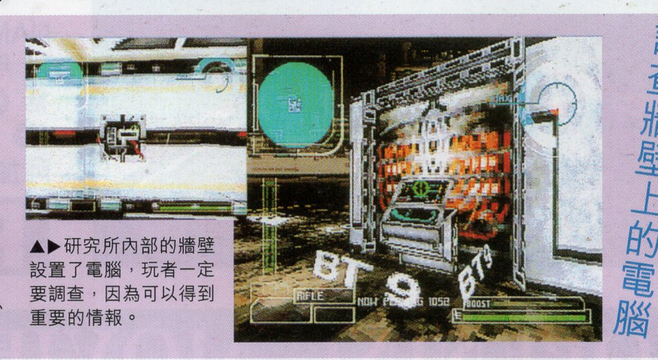
現在就介紹開始部分各章節的舞台，大家準備作戰吧！

STAGE 1

發出求救訊號的實驗殖民地BELTLOGGER 9，主角已乘上機械人。舞台的最初部分是沒有敵人，方便玩者熟習機械人的操作方法和把握各移動系統。另外，在此關的牆壁上是設有電腦，調查的話可以得到很重要的情報，所以玩者不要錯過。



▲這是BELTLOGGER 9的內部，與外通訊已斷絕，究竟發生甚麼事呢？

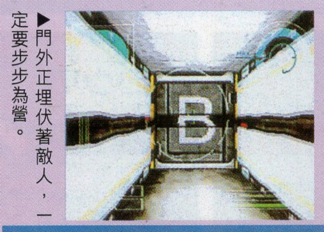


▲▶研究所內部的牆壁設置了電腦，玩者一定要調查，因為可以得到重要的情報。

調查牆壁上的電腦

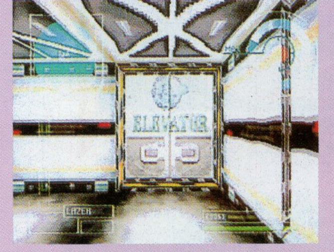
STAGE 2

過了半透明的通道，就會有敵人出現在面前！在打倒敵人之後，可以得到道具和子彈等。所以一見到有敵人出現就務必要將之打倒！要覷準敵人的弱點，採取適當的攻擊方法。



▶門外正埋伏著敵人，一定要步步為營。

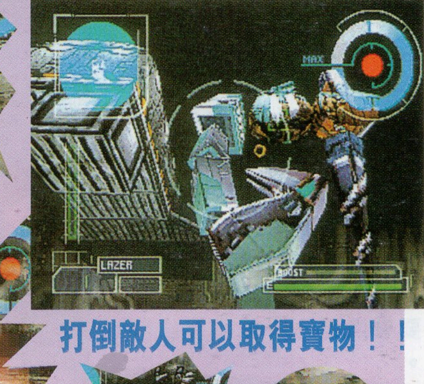
敵人會在不同地點出現



▲這是通往第二關的門，要熟習機械人的操作才進入呀！


▲▶ 受到攻擊時，敵人會懂得防禦。

頭上亦要注意！！

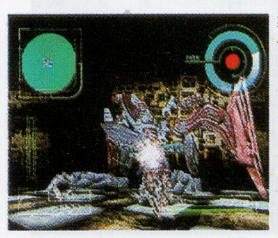
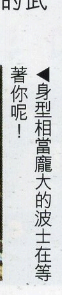


打倒敵人可以取得寶物！！



波士身型龐大

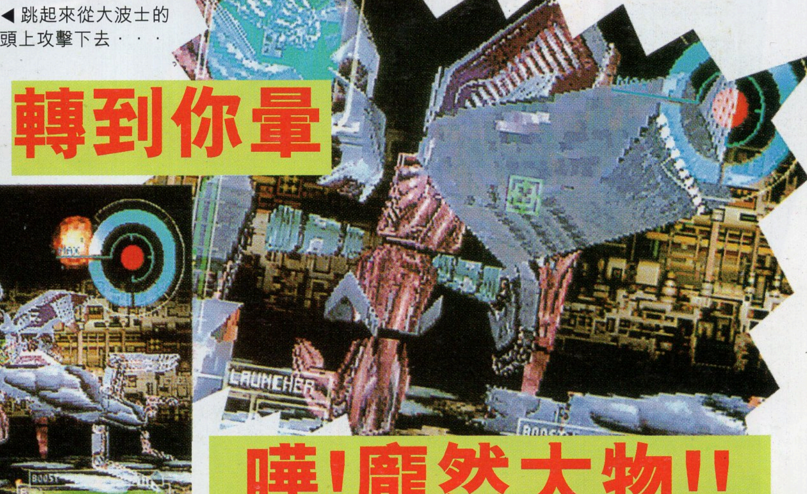
在每一關的最後部分都有大波士角色。大波士的身型比玩者操縱的機器人大很多倍，但不必擔心，各大波士都有弱點的，把它們的弱點找出來，然後選用適合的武器來攻擊吧！



◀身型相當龐大的波士在等著你呢！


◀跳起來從大波士的頭上攻擊下去．．．

▶要找出大波士的弱點，以最適合的武器來對付。

轉到你暈



嘩!龐然大物!!



特報4

NAMCO 博物館 VOL.3

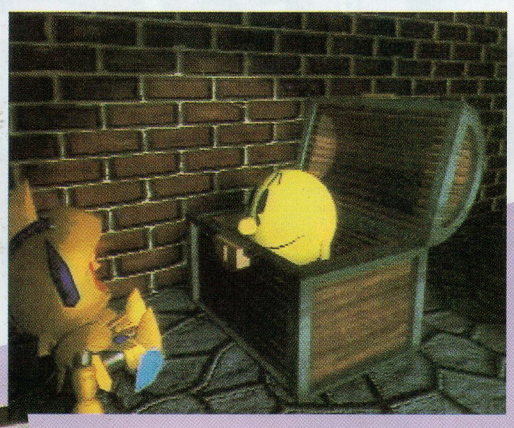
NAMCO 以前的街機名作現又再一度移植到ＰＳ上，以年代次序排列的話，今集收錄的遊戲包括《GALAXIAN》、《MISS PAC-MAN》、《DIG DUG 仔》、《POLE POSITION II》、《FORSON》、《杜魯阿加塔》等六個作品，今次又可以大玩特玩了。

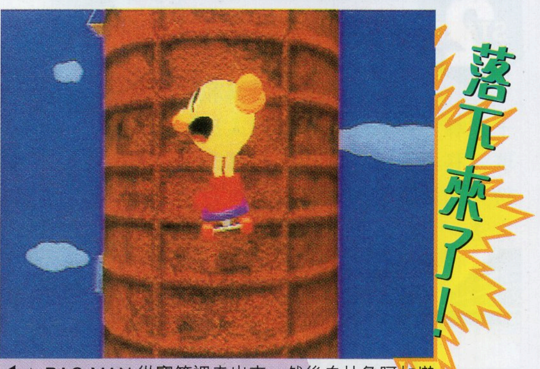


PS	VARIETY	CD-ROM
	NAMCO 預定96年發售 5800日元	

OPENING MOVIE 已經製作完成

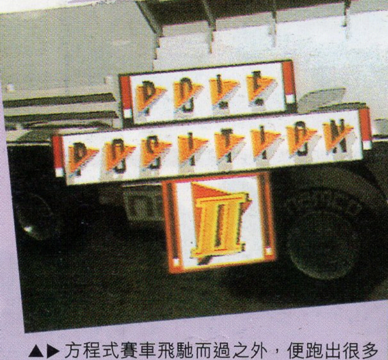
每次的《NAMCO 博物館》收錄的作品開頭動畫都是非常精彩，可以見到當中的角色粉墨登場，今次的《VOL.3》也不例外，而且還將各作品的標誌一面旋轉一面配合開場動畫，背景音樂則是將各作品精彩片段串成的「雞尾歌」。整段動畫從 PAC-MAN 由杜魯阿加塔跳下來開始，真是每秒鐘每一格都要看清楚，不能將視線轉移。

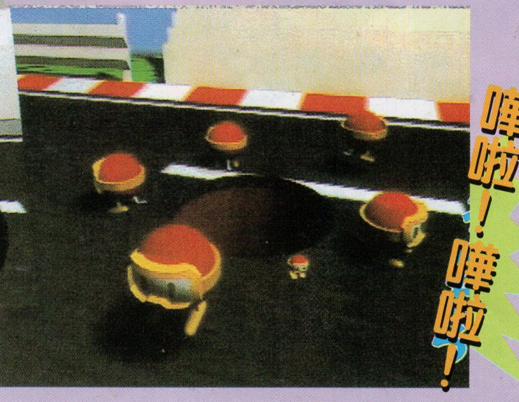




落下來了！

◀▲ PAC-MAN 從寶箱裡走出來，然後自杜魯阿加塔跳下來，故事就從這裡開始。





嘩啦！嘩啦！



▲▶ 方程式賽車飛馳而過之外，便跑出很多大大小小頭盔仔。

◀ ▼由兩個特別的 MONITOR 並排在一起的是《FORSON》的世界。



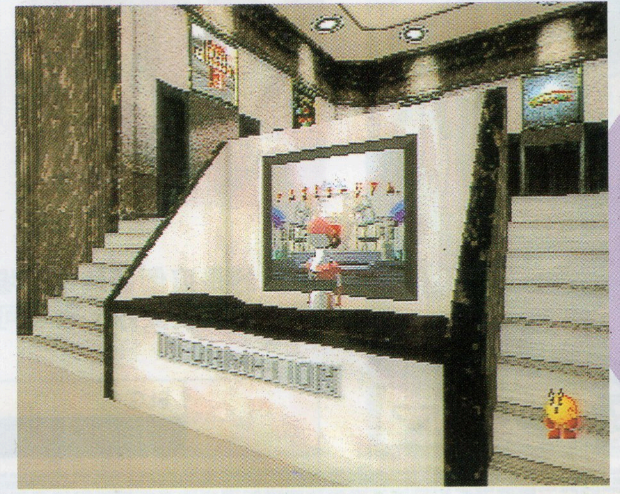


▲PAC-MAN 及 MISS PAC-MAN 手拖手行入建築物中。

博物館內部設計有所改動

在今集之中，博物館的內部可謂煥然一新，而最大的變更點，就是在接待處的後面，增設了一個大堂，從這處可通往遊戲室，故此可以縮短遊戲載入的時間。

除此之外，在前作登場的某些地方，現在亦已改為劇場與新設的圖書館了。玩者可以檢索街機遊戲《WAGAN》的資料。如果從右邊行進去，便是播映幻燈片圖輯的劇場，若從左邊進去則是圖書館，在那裡可以查閱很多重要的資料。



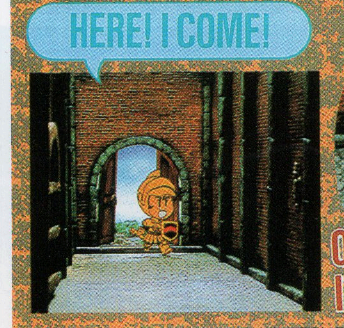


◀一開始時，行到接待處，可以查詢到館內的說明及新的設施，所以非常方便。

▶街機版《WAGAN》放置在這裡，那裡的怪獸會隨著音樂郁動，非常可愛。

珍貴資料完全滿載

在博物館的內部，收錄了當時為了促銷遊戲的各類海報和珍貴資料，下圖所見的就是《杜魯阿加塔》在發售時的真跡海報，玩家必定很想看到。

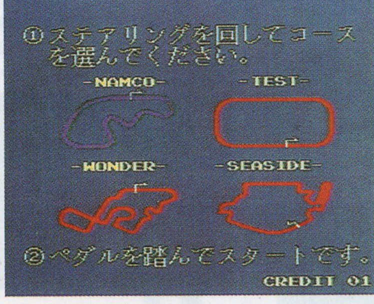






今次公開《POLE POSITION II》畫面

在《VOL.1》當中已收錄了《POLE POSITION》，現在這是續編。與前作不同的地方是追加至四條跑道，以及更多火爆場面，雖然遊戲玩法大同小異，但因為多了跑道，肯定有四倍的樂趣。





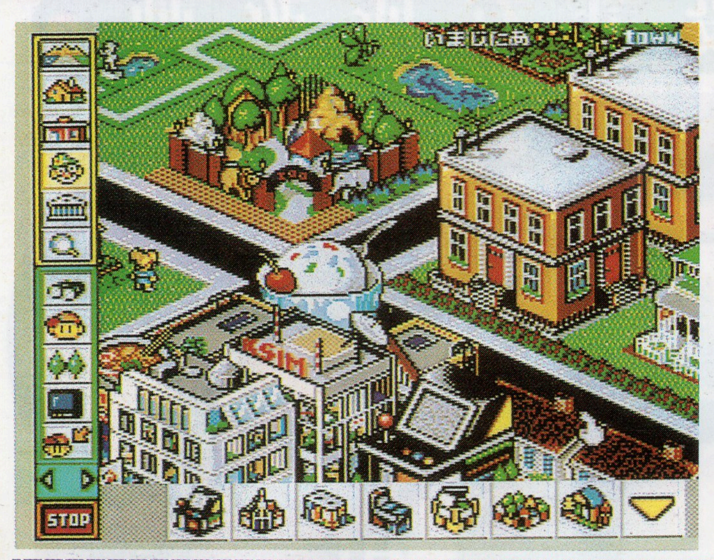
▲目標是在全部四條跑道當中完全制霸，但要小心，當撞到敵車時會全車爆炸。

玩法單純但樂趣無窮



◀通過預選賽之後，便可以正式進行比賽，今次要留意的是起步時的加速，一開始不要狂踏油門，否則會滑呔。

▶背景改變了，而跑車的速度亦提高了。





SIM CITY Jr.

THE TOWN YOU BUILD YOURSELF!

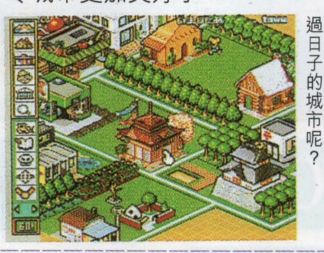
有趣的是這個遊戲中登場的角色，均設定有自己喜愛的食品及愛好。玩者可設定得非常細緻！

SF	SLG	電池接關
	INAGINEER 預定7月26日發售 價格未定	容量未定

利用資源建設你心中的美好城市

這個《SIM CITY Jr.（暫名）》原來是由電腦版上發售的SLG遊戲《SIM TOW》修改成日本人口味的。而且舊款的《SIM CITY 2000》雖然是以建設大城市為目標，但這個《SIM CITY Jr.》是越建小城市越好，其趣味是不一樣的。

對於這個遊戲的玩法，實在很簡單。你只要鋪設道路及將既有的住宅、店舖及公園建設在你所喜歡的地方。可是隨著城市的發展，資源也會逐漸減少。例如，建住宅時需要木材，而且水和食品的需求也自然會增加。所以你必須在建城市的同時，實地投資及維持一定數量的資源，不然的話，就不能建設城市。你每個月可以取得一些分數（可當作一些金錢），而把分數分配給各資源的項目上的話，便可使其資源量增加，你如此只要好好運用分數而做好穩定的環境，就可令城市更加美好了。



◀你能不能建設令人民平安過日子的城市呢？

你要好好維持資源！

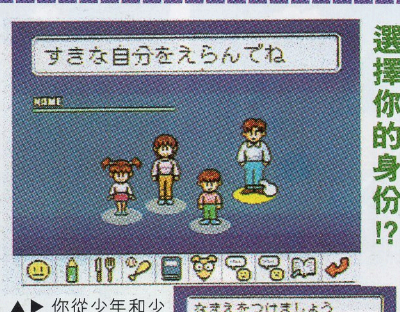
◀▼遊戲最初設有很多的資源，但這也會隨著城市的發展越來越減少。另外，你要將城市中的廢物再利用及把污染的空氣淨化。

你可以居住在自己建設的城市中

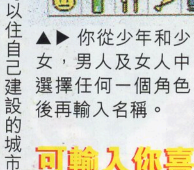
這遊戲的另外一個特色，就是你隨可看到市民在你建設的城市來來回回的樣子。如此就能令你感受到一種真實感覺吧！而且你可以設定自己的角色，而令那角色住在城市內。



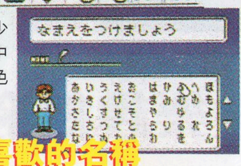
◀你可以住自己建設的城市內，是一種特別的滋味！



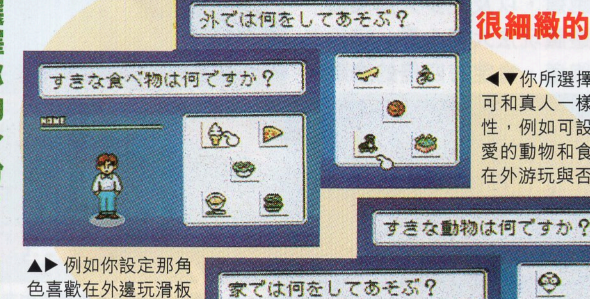
選擇你的身份!?

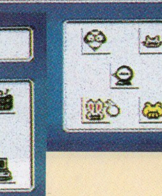


▲▶你從少年和少女，男人及女人中選擇任何一個角色後再輸入名稱。



可輸入你喜歡的名稱





很細緻的愛好

◀▼你所選擇的角色可和真人一樣擁有個性，例如可設定其喜愛的動物和食品，及在外游玩與否等等。

▲▶例如你設定那角色喜歡在外邊玩滑板的話，你便可看到那角色在外邊玩滑板的樣子！

KINDAN NO HIGI 禁斷之秘技

Q版越野賽車 TAKARA

進入謎之商店買到平時買不到的超強零件

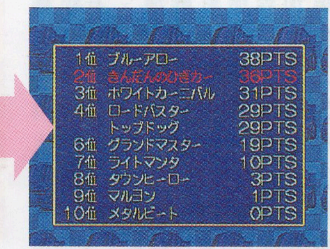
現介紹《Q版越野賽車》進入謎之商店的方法，進入了這所謎之商店之後，可買到平時買不到的超強勁零件。方法是先在單項賽事中（スプリントレース），共七條賽道，包括初級賽道、短程高原賽道、隧道賽道等等都名列三甲之內，然後參加世界錦標賽，在世界錦標賽之中只要求全部七條賽道都參與，但不一定總合優勝，當世界錦標賽七戰都完結之後，就會發現多了一間謎之商店「なぞ之店」，進入這所商店，便會發現有比賽車呔+2、引擎+4、馬叫響號等平時買不到的強勁或獨特零件。裝配了這些強勁零件後，再進入世界錦標賽，今次亦參加所有戰役，並且取得總合得點優勝，然後在爆機畫面之後，再次進入遊戲，再到那所謎之商店，便會發現多了「スタッドレスタイヤ」、「さいこうのタイヤ」、「さいこうのエンジン」和「さいこうのシャーシ」這些強勁的車呔、引擎及車架，買了這些零件後，再參加任何賽車，就可刷新更驕人的時間。

參加世界錦標賽



▲先是進入單項的賽事，在各項的比賽中都得到三名之內，然後進入世界錦標賽，參加所有共七項的賽事。

七戰終了



▲在世界錦標賽當中，全部七戰都要參加，但不一定得到總合的優勝，重點在於全部賽道都能夠完成。

謎之商店開舖



▲在遊戲開始時仍沒法進入的謎之商店，現在正式營業，可以入內買得多項強勁的零件。

強勁的零件



▲在這間商店中，有很多極級的零件，包括比賽用的車呔+2、引擎+4、馬叫聲響號等等，全部都是難得一見。

強化了！！



▲將各項強勁的零件都買了，並且裝備到自車上參戰，今次在世界錦標賽當中的冬戰模式中也不怕了。

再度參加世界錦標賽



▲世界錦標賽的冬天模式，原是難度很高的短程高原及上級賽道，現在應問題不大了。

得到總合優勝

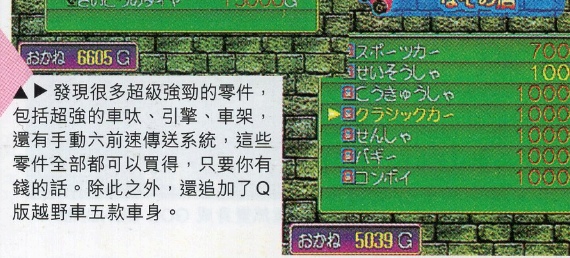


▲只要在其中一條跑道得到第一可以有十分，如能在其中一條賽道中得到第一，總合優勝便有希望了。

再度進入謎之商店



▲當爆機畫面完結之後，便立即再度進入剛才那所謎之商店，嘩，便會發覺可以購入的零件竟然...



嘩，全部超強獨特的零件都可以買到！！



▲▶發現很多超級強勁的零件，包括超強的車呔、引擎、車架，還有手動六前速傳送系統，這些零件全部都可以買得，只要你有錢的話。除此之外，還追加了Q版越野車五款車身。



Q版越野賽車

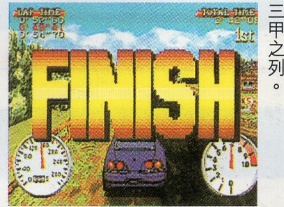
TAKARA

參加世界錦標賽的方法

上期本刊中文版的《通信報》介紹《Q版越野賽車》神秘跑道之謎時，亦有提及參加世界錦標賽的方法，或者有些讀者遺漏了，現在再重點講解參加世界錦標賽的方法。

當在單項賽事中的初級賽道、高原賽道和隧道賽道入賞（三甲之內）之後，便會追加森與泉賽道、上級賽道。在這兩條賽道處再得到入賞，遊戲又會追加 BIG DOOM 賽道、山狹賽道，再在這兩條新加的賽道中入賞，便有資格參加世界錦標賽，原本在遊戲開始時不能選擇的「世界錦標賽」一項中便能選來玩。

單項賽事當中入賞



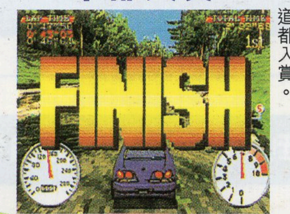
◀首三條賽道都全部是三甲之列。

追加森與泉賽道和上級賽道



▲見到新追加的賽道了，立即選來玩吧。

在追加的賽道中都入賞



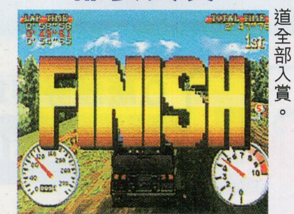
◀森與泉賽道和上級賽道都入賞。

出現 BIG DOOM 及山狹賽道



▲又多兩條賽道，又可以玩個痛快。

新追加的賽道都要入賞



◀BIG DOOM 及山狹賽道全部入賞。

可以出戰世界錦標賽了。



▲跟著便有資格參加世界錦標賽了，這模式原本是不能參加的。

SD 高達 GNEXT

BANDAI

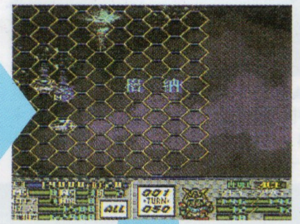
期待已久的 GOD GUNDAM 出場了

將 SHINNING GUNDAM 的 LEVEL 提升到 ACE 級



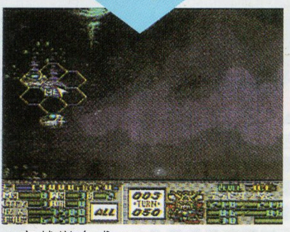
▲生產 SHINNING GUNDAM，以此不停與敵人戰鬥升 LEVEL 直到 ACE 級。

將 SHINNING GUNDAM 放入戰艦之內。



▲已升到 ACE 級 LEVEL 的 SHINNING GUNDAM，放入自軍的戰艦後...。

GOD GUNDAM 變身



▲竟然變身成 GOD GUNDAM。

現介紹萬眾期待的 GOD GUNDAM 生產法。首先是要儲備好某程度的資金，在生產基地內的工廠生產 SHINNING GUNDAM（シャイニングガンダム），然後以此不停與敵人戰鬥升 LEVEL，當 LEVEL 升到 ACE 級時，將它放入戰艦裡，便會變成 GOD GUNDAM。

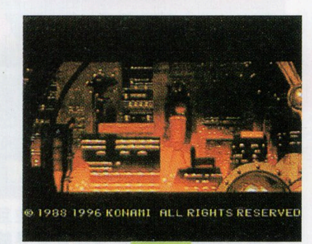
SNATCHER

KONAMI

看各角色造型照

要使用這個秘技，先要打爆機，在爆機畫面（顯示製作小組名單）之後，在畫面停止時順序輸入上、上、下、下、左、右、左、右、×、○，跟著便可以聽到背景音樂和看到各角色的造型照。

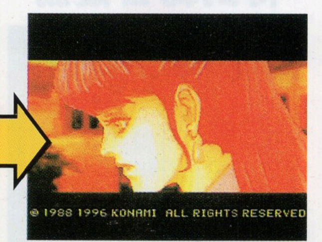
爆機畫面後



▲製作小組名單顯示之後，畫面停止之時輸入下表。

順序輸入上、上、下、下、左、右、左、右、×、○

可以見到各角色的造型



▲按方向掣的上下來選擇看不同角色的造型。



VIRTUAL CASINO

DAT JAPAN

連續播放CG動畫

玩《VIRTUAL CASINO》之時，除了享受賭博的刺激之外，另一樂趣便是看當中的CG動畫了，現在就教大家如何使用秘技看連續播放的CG動畫。

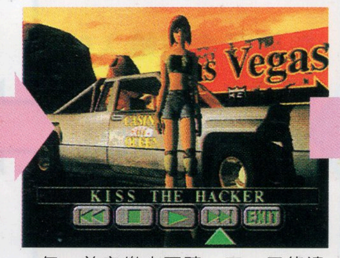
方法是在 MENU 畫面當中選 SOUND TEST，跟著試聽每一首背景音樂。留意，一定要每首音樂都聽一次（但無需全首都聽完，只需聆聽每首音樂的開始部分已經足夠了），跟著將游標移到去「EXIT」字樣之處，同時按R＋X＋A或C掣，成功的話便可以立即看到悅目的CG動畫，包括過場的動畫以至爆機畫面。

選 SOUND TEST 模式



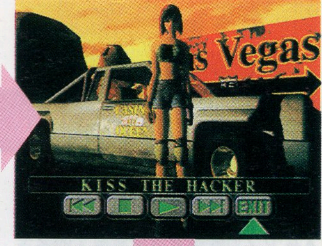
▲在 MENU 畫面面當中，選最下一項的 SOUND TEST。

聽 BGM 。



▲每一首音樂也要聽一下，不能遺漏。

游標指向「EXIT」



▲全部音樂都聽過之後，游標指向「EXIT」處。

將游標移到去「EXIT」字樣之處，同時按R＋X＋A或C掣

悅目的CG動畫



◀開始放映CG動畫，由過場面直到爆機畫面一氣呵成。

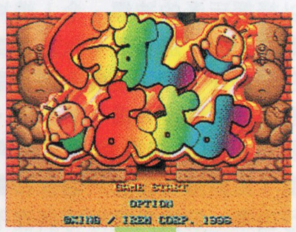
直到爆機畫面

超級迷宮小子

XING ENTERTAINMENT

任玩各種變態模式

在標題畫面中



▲在標題畫面中，將游標移到去 OPITON 位置然後輸入下表指令。

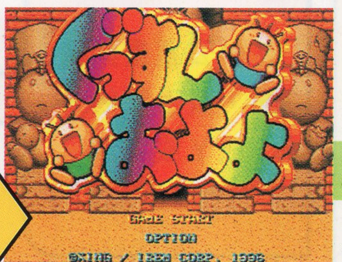
現在介紹可以玩世嘉SS版專有的「變態」模式和選關秘技。方法是在標題畫面中，將游標移到去 OPTION 畫面中，然後同時按B＋L＋R＋Z及 START 掣，便會進入 OPTION 畫面，跟著在 OPTION 畫面中選 EXIT 回到標題畫面，然後同時按著L掣來開始遊戲，這時就會發覺畫面下面有「STAGE 00」字樣，利用方向掣改變數字便可以選關。

其實，不按L掣而按著C、X、Y或Z掣來開始遊戲，可以啟動其他秘技，右表就列出按不同的掣會出現的不同秘技。

要按的掣	模式
X掣	街機模式（正常）
Y掣	街機模式（變態）
Z掣	SS模式（正常）
C掣	SS模式（變態）

游標移到去 OPTION 畫面中，同時按B＋L＋R＋Z及 START 掣

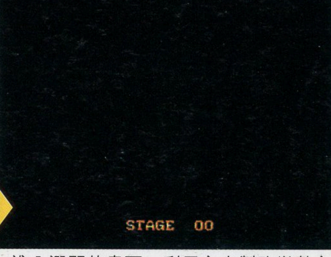
再次回到標題畫面處



◀在 OPTION 畫面中選 EXIT 回到標題畫面，然後輸入上面的指令。

在標題畫面中按著L掣來開始遊戲

可以選關了



▲進入選關的畫面，利用方向掣改變數字來選關。



新世紀EVANGERION　SEGA
SEGA 出現卡拉OK模式

輸入名字的畫面



▲在アスカ的檔案選擇要輸入的名字時，輸入「ヒカリとシンクロ」。

在新規名前輸入的畫面中，輸入「ヒカリとシンクロ」作為名字

SOUND TEST



▲RESET 主機後，再次進入 SOUND TEST 模式。

卡拉ＯＫ模式



▲選擇「EX01」，便可以進入卡拉ＯＫ模式。

先選擇「新規名前登錄」，在アスカ的檔案（第二號）當中輸入「ヒカリとシンクロ」作為名字，跟著 RESET 主機，跟著進入 OPTION 畫面的 SOUND TEST 部分，就會發覺多了一項「EX01」的選項，這選項就是主題曲「奇跡之戰士EVANGERION」的卡拉ＯＫ版本。

殊途同歸的方法

上述介紹了用秘技啟動的卡拉ＯＫ模式，但其實還有另一種方法也可以玩到卡拉ＯＫ模式的，那就是當達成度達到 15/15 的話，畫面上會出現特別的角色，這時亦可以玩到卡拉ＯＫ模式，問題只是能否達到 15/15 的完成度呢？

達成度是 15　ＯＫ，成功了！

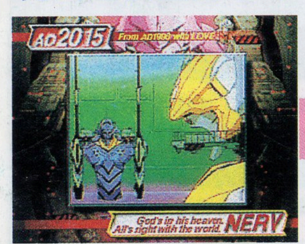


▲達到這個達成度，便會顯示特別的角色。

▲在 OPTION 裡面的 SOUND TEST 當中，可以玩到卡拉ＯＫ。

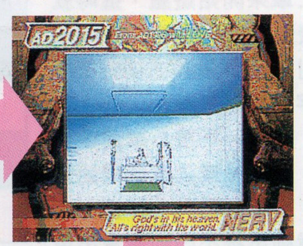
新世紀 EVANGERION　SEGA
可以乘搭第二號機的秘技

見到這個畫面之時



▲照常玩遊戲，見到這個畫面後過了這一關。

再次從那裡開始



▲再開始遊戲，玩多一次剛才那一關。

可以乘搭二號機



▲多了一項可以選擇乘搭二號機的選擇肢。

戰鬥中的章節中，當有「さっきは…ごめん」字樣的畫面出現時，過了這一關，然後再由剛才那裡玩多一次，便會發現多了一項「弐号機に乗る」的選擇肢，這時選擇這一項，戰鬥模式中的自機畫面便會變成二號機的畫面。

J LEAGUE 育成足球　SEGA
竟可詳細觀賞美人秘書

進入辦公室



▲噢！見到辦公室的女秘書行出來了，好緊張呀！

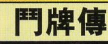
這個秘技用途不大，但在育成足球隊的辛苦過程中，可以抒援玩者的神經，令人精神為之一振，那就是可以自由自在睇女仔。方法是進入辦公室裡面，然後按X或Y或Z掣，便可以切換觀看辦公室的角度，由於這時會有一個女秘書行出來，切換角度即等於從不同角度睇女仔，真係幾過癮。

在辦公室畫面裡面，按手掣的X或Y或Z掣

視點切換了



▲可以盡情在不同角度去睇女仔，唔會有人理你。



秘

鬥牌傳

MICRONET

可以自由看遊戲的電影片段

在遊戲的標題畫面中



▲在這個畫面裡面，快速輸入右邊的指令。

在標題畫面中，按方向掣的右兩次，跟著同時按方向掣的左及口及△

可以看到電影片段了。



▲主角的眼神很有型，非常有氣氛，簡直可以當電影來看。

現在傳授《鬥牌傳》自由看電影片段的秘技，方法是在標題畫面中，按方向掣的右兩次，跟著同時按方向掣的左及口及△，如果成功的話，遊戲當中的電影片段便會出現，這時就可以自由欣賞這些有氣氛的電影。

FX

心跳回憶

SONNET COMPUTER ENTERTAINMENT

可選擇最拿手的遊戲對戰

開啟電源之後 LOAD 遊戲時

在開機後 LOAD 遊戲時，同時按著 I＋III＋V 掣

PC-FX 遊戲雖不流行，但一些名作如《心跳回憶》始終都有捧場客，所以也為大家介紹其秘技。只要在LOAD遊戲時，同時按著 I＋III＋V 掣，跟著在約會模式中選擇對戰的少女角色，然後選擇繼續遊戲，便可與剛才選擇的少女玩「POKER」、「SPEED」、「BLACK JACK」、「BARA NUKI」四種模式。

選擇遊戲的約會模式



▲在約會模式中，選擇對戰的少女角色，然後選擇繼續遊戲，便可以自由與剛才選擇的少女玩到右邊各模式，完全不受限制。



■SS《機動戰士高達》
可取消開發人員名單：

若玩者能完全爆機，在遊戲的結局畫面中，便會不斷地列出開發人員的名單。在這時候，玩者只需順序按１Ｐ手掣的Ａ、Ｘ、Ｂ、Ｙ掣。如是者；結局畫面的開發人員名單便會自動取消。若想回復原狀的話，則只要順序再重新輸入指令，便能回復原狀。

■SS《X-MEN》
可更改畫面幅度：

在標題畫面時，將浮標移到 OPTION 模式後按掣進入，在 OPTION 模式畫面中，再將浮標調校至「データリセド」項目，然後順序按十字掣的上、下10次，如是者，在 OPTION 模式畫面最下會出現多一個項目，這項目「畫面幅」可調校 SATURN 版或街機版模式來進行對戰。

■SS《KING THE SPIRITS》
可查看個人最好時間記錄：

玩者在選擇模式畫面內，將浮標移至「TIME TRIAL」模式比賽。然後開始作賽，在到達 GOAL 之後，若按 PAUSE 掣，便會出現一個 PAUSE 畫面，如是者，若再按Ｘ掣，更會出現賽後結果，可看到自己的最佳作賽時間及每一個圈的圈速。

■SS《VR TENNIS》
可更改視點和設定比賽型式：

在比賽進行中，按 PAUSE 掣暫停，然後在１Ｐ手掣輸入方向掣下方，便會進入「設定變更」畫面，可切換視點和選擇ＢＧＭ。若在 PAUSE 畫面，同時輸入Ｘ、Ｙ、Ｚ掣，更可設定「比賽狀況」。如果再在 PAUSE 畫面中按Ａ掣，則可設定「比賽回合」。



MANI

MANI PUBLISHING LIMITED

30/F. WHARF CABLE TOWER, 9 HOI SHING ROAD, TSUEN WAN, N.T. HONG KONG.

TEL: 2493 6899 FAX: 2417 4455

親愛的機迷：

你們天天忙著打機，實在有勞你們了。

其實，各位在辛苦打機之餘，有沒有想過把你們打機的心得、經驗及感想公諸同好呢？如果有的話，那麼，現在就不要再猶豫了，因爲本刊即將推出一個名爲「機迷加油站」的新環節，歡迎各機迷們來信，分享有關打機的種種喜與悲（！？），來稿一經刊出，將致薄酬答謝。

來信請寄荃灣海盛路９號有線電視大廈３０樓 GAME 通信「機迷加油站」收。

機迷們，努力！加油呀！

KINDAN NO HIGI 禁斷之秘技



超級瑪利奧RPG

任天堂

取得強勁的花之禮品

被要求交出星之碎片

▲從沉船前往リップルタウン，會被要求交出星之碎片。

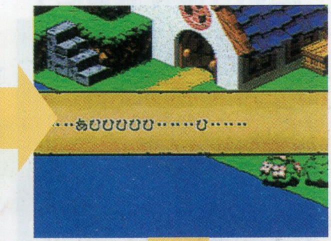
立即交出

▲為了解救被囚禁的長老，立即交出星之碎片…。

拒絕一次

▲拒絕一次之後，才交出星之碎片交換長老…。

拒絕兩次



▲不理長老被拷打，最後才交出星之碎片…。

在沉船處得到星之碎片，然後前往リップルタウン，會被ヤリドヴィッヒ的手下要求用星之碎片交換長老。在這個時候，立即交出或拒絕的話，會影響其後所得的寶物，如果拒絕次數越多，所得的寶物也越差。

花之禮品



▲將リップルタウン解放了之後，長老為了報答你而給你最強勁的花之禮品。

一束花



▲今次長老只送給你比花之禮品差的一束花。

花之膠囊



▲若拒絕兩次，長老給你花之膠囊；若拒絕三次或以上，只有一枚金幣。

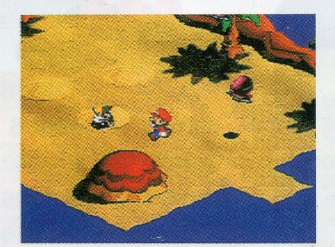
超級瑪利奧RPG

任天堂

踩敵人從而得到青蛙金幣

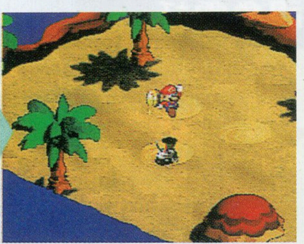
當與敵人接觸，便會切換入戰鬥畫面。但若在鄉村之路（カントリーロード）遇見螞蟻怪（アントウォリアー）時，如果跳上去踐踏牠，便可以得到金幣，若然踩牠三次，更可以得到非常珍貴的青蛙金幣。如果萬一不能踩中敵人，可以走出這個畫面，回到剛才的路上，然後再進入畫面，敵人又會再出現，這時可以再試一次。

螞蟻怪出現了



▲在鄉村之路沙漠地帶處，螞蟻怪就在沙之旋渦處出現，這時可以走過去攻擊。

連續踩三次



▲跳上去踩牠，不斷踩呀踩，便可以得到金幣，如果踩中三次以上的話……。

出現青蛙金幣



▲成功了，得到珍貴的青蛙金幣，可以用它來交換其他東西。



SNATCHER

KONAMI

特別的 MENU 登場

選擇 OPTION



▲在標題畫面中，按 START 掣來進入 OPTION 畫面。

現介紹遊戲在進行時，令視窗背景改變、游標變色、及在射擊模式時，用來改變瞄準的游標形狀之秘技。方法很簡單，只要在 OPTION 畫面中，順序按 START 、上、上、下、下、左、右、左、右、×、○，成功的話便會出現特別的 MENU 畫面，這時可以自由改變 WALL PAPER、游標顏色及 TARGET POINTER。除此之外，在這個畫面中再次輸入上述的指令，就可以看到如電影一般的示範畫面。


▲可以看到有電影感的示範畫面。

在 OPTION 畫面之中



▲在這個 OPTION 畫面之中，輸入右表的指令。

順序按 START、上、上、下、下、左、右、左、右、×、○

特別的 MENU 登場



▲特別的 MENU 登場，玩者可以自由變更各項設定。

在特別的 MENU 當中，順序按 START、上、上、下、下、左、右、左、右、×、○

SNATCHER

KONAMI

検索 STAFF 資料

進入電腦室

▲進入電腦室後，可以檢索人名了。

人名検索



▲輸入人名時，依照下表輸入有關的日文字。

製作小組人員



▲可以看到《SNATCHER》製作小組人員的個人資料。

在電腦室（コンピュータルーム）裡面是可以檢索人名的，這時如果依照下表輸入日文字，便可以檢索到開發小組人員的個人資料，除此之外，在視象電話（ビデオフォン）中，如果依照下表輸入數目字，便可以看到相應的製作人員所留下的訊息。

利用視象電話

輸入數字

◀請依照右表輸入數字

小組人員留下的訊息



◀這時可以看到製作小組所留下的訊息。

名稱	號碼	名稱	號碼
タカハシ	975126	マツカワ	569926
アイザワ	00966	キダ	491941
トヤマ	573013	ハシモト	なし
キヨハラ	967715	ミズタニ	711220
アダチ	510606	アサミ	582809
ハツミ	296947	アンドウ	748500
コマツバラ	973312	アラキ	775014

PS CAKNZIHAT　ARTDINK
可以看到敵人的 PROGRAM

進入「機體設計室」



▲在 MENU 畫面中選擇「機體設計室」，然後選第三項。

選擇「自動設計」



▲選擇「自動設計」便有機會變更PROGRAM。

將游標移到「了解」處



▲跟著將游標移到去「了解」處，依右表指示從事。

將游標移到去「了解」一項，這時便按 SELECT 掣選擇



敵人的 PROGRAM 一目了然

▶敵人使用的PROGRAM可以看得一清二楚，應該掌握這些資料。

現在介紹可以對敵人部署一目了然的秘技，方法是在MENU畫面處選擇「機體設計室」，然後選擇 SOFTWARE（ソフトウェア），進入另一畫面後選擇「自動設計」，跟著將游標移到去「了解」一項，這時便按 SELECT 掣選擇，便可以切換到 PROGRAM 畫面，見到敵人部署的設定。從這個畫面能夠對敵人的攻擊組合一目了然，並能夠作為編訂自己攻擊模式的參考。

平時如果只是照常選擇「自動設計」，只會返回原來的 PROGRAM，現在有了這個秘技，便可以活用來提升自己的機體。

PS CAKNZIHAT　ARTDINK
自由自在操控機體

這個秘技可以將原本由電腦控制的機體變為自己操作。

方法很簡單，只要在遊戲進行途中，連續按 SELECT 掣十一次，就會顯示一個自動操作或手動操作的選擇項出來。這時可以選擇令機體變成自己操作，至於操作的方法，則詳列於下表中。雖然看起來操作方法好像有點複雜，但如果熟習了也是很容易記得，大家不妨自行試試。如果要在手動的狀態下變回自動操作，方法亦很簡單，只要再次連續按 SELECT 掣十一次，就可以將機體變回由電腦控制了。

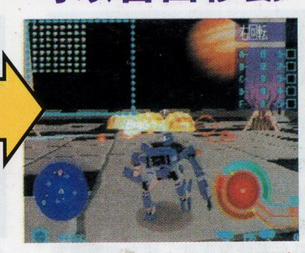
戰鬥中



◀有時真的想由自己操控這個機體。

戰鬥中連續按 SELECT 掣十一次

可以自由移動



◀啊！變成3D立體的射擊遊戲了，真過癮。

全部機體共通指令表

移動

操作方法	機體移動
方向掣的上下	前進、後退
方向掣的左右	左右迴旋

攻擊

操作方法	機體移動
○掣	NORMAL WEAPON
R2與△	發射SUB-WEAPON一發
R2與○	發射SUB-WEAPON兩發
R2與×	發射SUB-WEAPON三發
R2與□	發射SUB-WEAPON四發

按著R1、R2掣及方向掣來移動的話，即使放開方向掣，機體仍然繼續移動。按L2掣可以改變所控制的機體。

個別機體指令

2足・多足型

操作方法	機體移動
□掣	格鬥
×掣	伏在地上
△掣	向上跳躍
△掣+方向掣的上下	前後跳躍
△掣+方向掣的左右	左右跳躍
L1+方向掣的上下	左右平移動

飛行型

操作方法	機體移動
L1+方向掣的上下	上升、下降
L1+方向掣的左右	左右平移動

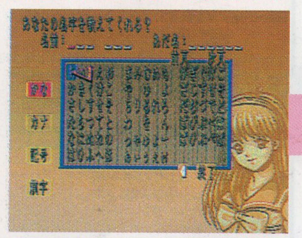


心跳回憶傳說之樹下

KONAMI

立即得到不快樂的爆機畫面

輸入姓名的畫面當中



▲在標題畫面當中選最初開始，來到這個輸入姓名的畫面裡面。

在輸入姓名的畫面當中，按著 SELECT 掣來按 R 掣

傷心爆機畫面



▲竟然得不到愛情，真是可憐。

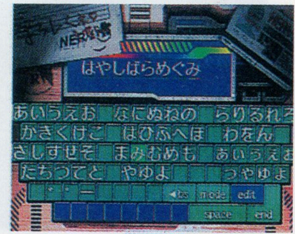
在標題畫面當中選最初開始，來到輸入姓名（及出生年月日）的畫面裡面，按著 SELECT 掣來按 R 掣，便會立即去到一個沒有人向你表示愛意的爆機畫面，這個當然不是甚麼好的事情，但畢竟也是秘技，大家也可以用來玩玩。

新世紀

SEGA

改變遊戲中的牆紙

輸入姓名的畫面中



▲選擇綾波檔案（第三個），輸入姓名時……。

在綾波的檔案處，輸入「はやしばらめぐみ」作為名字

先進入遊戲當中「新規名前登錄」的畫面，然後在綾波的檔案處輸入「はやしばらめぐみ」來開始遊戲。

這時章節模式的牆紙（視窗外圍的圖案）就會變更，且會特別準備一個林原惠的版本，這全是遊戲擁躉所喜歡的。

可以變換牆紙



▲可以使用特別的牆紙，牆紙種類有三種，擁躉必然喜歡。

魔域戰士II

CAPCOM

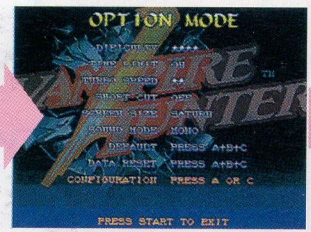
改變示範畫面及角色顏色

選 OPTION 模式



▲先是在標題畫面處，按方向掣選定 OPTION。

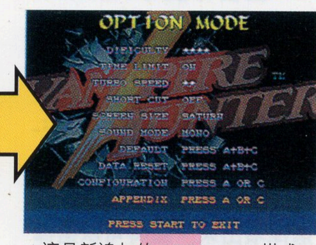
將游標往下移



▲將游標移到「CONFIGURATION」處，然後輸入右邊的指令。

快速按 B、X、下、A、Y，便會出現「APPENDIX」字樣

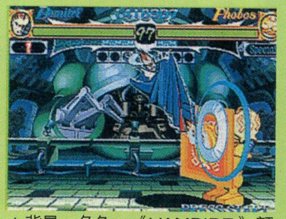
APPENDIX MODE



▲這是新追加的 APPENDIX 模式，是否很神奇？

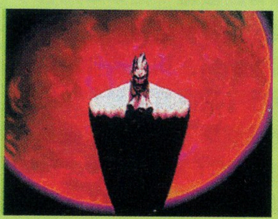
繼推出了ＰＳ版《魔域戰士》之後，不少一直玩ＳＳ版《魔域戰士II》的人卻有些懷舊，想玩回第一集。原來有一個秘技，可以滿足這些人。只要在標題畫面處選 OPTION，在 OPTION 畫面中將游標移到去「CONFIGURATION」處，跟著快速按 B、X、下、A、Y，如成功會發現「CONFIGURATION」字樣之下多了一項「APPENDIX」，進入 APPENDIX 處，便可以將背景顏色、角色顏色、ＢＧＭ、DEMO 畫面變成街機版的第一集，還可以設定作戰回合的數目及永遠取消 AUTO GUARD 和測試音樂，這個秘技有點似 DEBUG MODE，可以改動的項目很多，《魔域戰士II》玩家必然會喜歡。

顏色改變了



▲背景、角色、《VAMPIRE》顏色都改變了。

DEMO 也變了



▲遊戲的 DEMO 畫面也變成是第一集的樣子。

心跳回憶 SONNET COMPUTER ENTERTAINMENT

四個令人血脈沸騰的秘技

公司商標畫面

現在介紹 PC-FX《心跳回憶》四個隱藏的秘技，每一個也可能令你血脈沸騰。大家詳看下面就自然一清二楚。不過要注意的是，其中三個秘技的使用方法，是要在開啟電源的時候，畫面出現前輸入指令，所以大家要把握時間。



▲LOAD了遊戲出來之後，在這個商標畫面輸入下面的指令。

在公司商標畫面中，順序按 I、II、III、IV、V、VI

GRAPHIC MODE 1

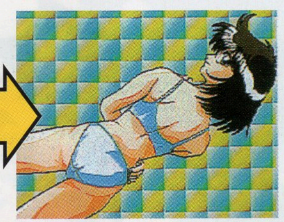


▲按方向掣的上下左右來移動圖片，嘩！真正！

開啟電源之後，遊戲載入途中

開啟電源之後，遊戲載入途中按方向掣的上 +I + SELECT

GRAPHIC MODE 2



▲這個模式的圖畫不能移動。

開啟電源之後，遊戲載入途中按方向掣的I +II+ IV

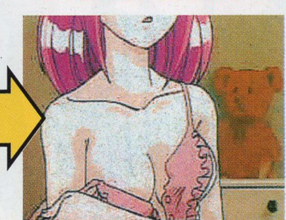
爆機畫面



▲可以見到製作小組名單。

開啟電源之後，遊戲載入途中按方向掣的III +V+ VI

可以見到動畫部分



▲欣賞動畫部分真是一樂也。

PS《鐵拳2》以主觀角度作戰：

用每一個角色打爆機，並且得到所有中波士和隱藏角色，並在TEAM ATTACK MODE當中打齊所有「?」，跟著存檔。用這個檔案玩遊戲及選模式（例如 ACRADE MODE、PRATICE MODE、TIME ATTACK MODE 等等），然後同時按著L 1及L 2掣來選角色，直到作戰畫面出現時才放開L 1及L 2掣，所選的角色便會變成只有「多邊形線條」的透明人，並且以主觀角度作戰。

使用這個秘技之後，由於是正面面對敵人，沒有那麼容易辨別與敵人的距離，所以畫面左邊會多了兩個圖案，顯示玩者與敵人的距離。



◀要得到所有隱藏角色，在選角色畫面中輸入指令。



◀出現「多邊形線條的透明人」。



◀自己被打倒時角度也有不同。



◀某些時候亦會切換回第三者角度顯示。



非常動畫太郎

足球始終係世界上最多人參與同埋最多觀眾嘅體育運動。今時今日，足球已經唔只係一項運動，而係滲入咗好多商業化嘅成份。就以日本嘅J-LEAGUE（日本職業足球聯賽）為例，自從一九九三年成立以嚟，短短兩、三年已經無論喺國內抑或國外都越嚟越受注目，球隊數目仲由十二隊增加至今年嘅十六隊，當然日本仲有一個遠大嘅目標，就係極之希望晉身二零零二年嘅世界盃決賽。

足球之所以咁吸引，除咗球賽精彩刺激之外（俗語都有云：波係圓嘅，又云：「未到吹雞都未知誰勝誰負」，仲有球隊會推出好多精美嘅紀念品，不論係球衣、便服，抑或文具、毛公仔等等。日本嘅J-LEAGUE當然喺呢啲「商業性」嘅事項上唔會令大家失望，好似電腦遊戲咁，以足球為題嘅遊戲真係多到數都數唔到，甚麼KONAMI嘅「WINNING ELEVEN」、EPOCH嘅「J-LEAGUE EXCITE STAGE」，亦有推出過以足球明星做吸引嘅GAMES，包括「武田修宏足球」「ZZCO SOCCER」等。

既然J-LEAGUE咁受歡迎，咁多FANS，動畫界又點會唔打主意呢？其實一直以嚟，都有唔少動畫係以足球運動為主題，相信大家一唸就會唸到「足球小將」喇，筆者一時間唸到嘅都有「蒼傳説SHOOT！」、「我愛上了足球」、「OFFSIDE」等。

去年七月就有一部動畫電影喺日本上映，係以日本足球天皇，以被喻為「國寶」嘅三浦知良同埋佢哥哥三浦泰年兩個嘅足球生涯歷程做題材，故事追溯到佢哋小時候嘅生活，佢哋點樣發展成有今日嘅成就。

不過，今日主要講嘅，係一部好勵志、好溫情、好TOUCHING嘅動畫，當然故事都係同足球有關喇。就連日文、英文、同中譯嘅TITLE都好有意義。日文：翔べ！ペガサス；英文：DREAM FIELD；中譯：足球夢工場。故事入面嘅主角，係班對足球擁有熱愛嘅小朋友，不過可惜嘅係，佢哋部份成員係失明嘅。相信講到呢度你哋都可以估到故事內容就係講佢哋點樣克服先天性嘅缺陷，同埋心理上嘅障礙，努力去創造自己嘅理想同奇蹟。

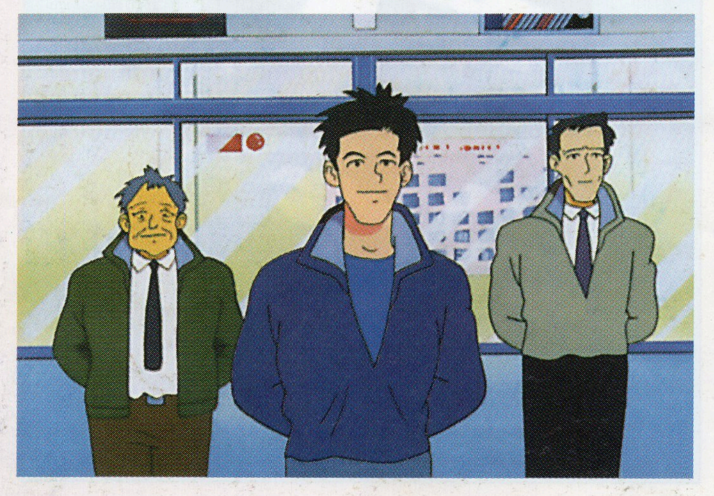
呢班千葉盲學校嘅小朋友（據聞呢套動畫嘅創作靈感，係取材自呢間真實存在學校嘅「事蹟」），對足球嘅熱愛，係由於佢地好鐘意「足球小將」呢套動畫，以前足球運動對佢哋嚟講，只係幻想，不過自從一位叫做忘野田幸弘嘅老師嚟咗之後，佢哋就可以夢想成真喇！喺佢嘅帶領之下，一隊稱為「PEGASUS」嘅足球隊誕生咗，志野老師盡心盡力去訓練佢呢隊足球小將，好似佢創造咗一個裝有音樂喺入面嘅足球，等球員可以感覺到足球嘅位置，同埋增加佢哋對踢波嘅興趣，亦都幫守門員做咗一個護面罩。經過一番訓練後，「PEGASUS」終於正式比賽喇，喺呢場對住正常小學足球隊嘅比賽之中，雖然食咗十八蛋，但係佢哋亦成功咁射入咗第一球，亦成功咁救出第一球。

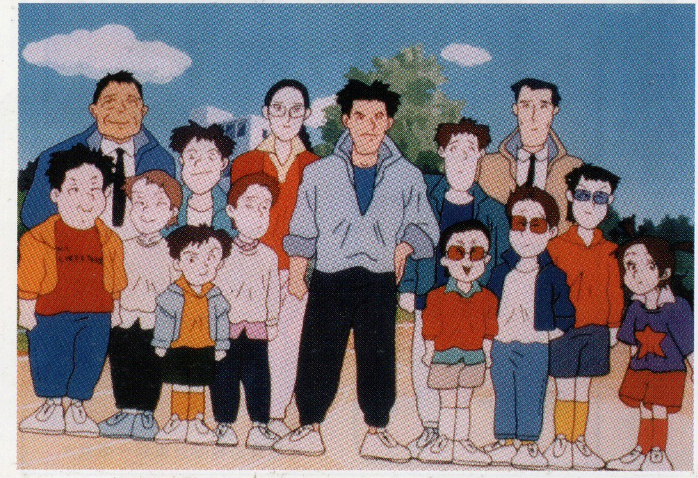




值得一提嘅係，日本川崎獨愛的球星王留瑋（佢原名拿武士，係巴西人，後嚟娶咗一個日本老婆，入籍日本，仲改埋名叫王留瑋）仲會「客串出場」，但嘅「卡通版」將會喺呢套動畫入面露番幾手。

呢套筆者極力推薦嘅動畫，喺嚟緊嘅暑假就會喺亞視推出，無論你係唔係足球FANS都要留意呀！







PS ZERO DIVIDE 2

ACT
CD-ROM

預定96年夏季發售　價格未定

他們竟在網路空間維持生命 !!

勁作《ZERO DIVIDE》終於回來了！今次經過大幅的強化，能實現了每一秒中60幀位的畫面處理，而各個手掣的反應速度也提高了很多，令操作上更加自如。

除此之外，角色的動作方面也加添了一些新的效果，例如，角色受到一定的損害的話，其受到攻擊的裝甲便會碎裂，真是十分刺激呢!!



◀若集中攻擊同一個地方……。



▶裝甲會破壞，而露出內部的骨骼。



▲前作中的角色全都登場，而且加上了四個新人及隱藏角色。

老角色也經過一些修改，靚得好多！



◀當然還有隱藏角色供人使用。

PS VIRTUAL 摔角（暫名）

ACT
CD-ROM

ASMIK　預定96年夏季發售　5800円（預備）

3D空間中進行的假想戰鬥

這個遊戲的最大特色就是共有50位以上的角色登場，招數也有750招數之多。而且各種招式流利得幾乎與真實摔角一樣。

還有，在 VISUAL 方面有些特別之處，那就是你在玩的時候，就像電視直播一樣，畫面視點隨時會切換，讓你從最舒服的位置觀賞，直接感受摔角比賽的氣氛。



▲選手在使出飛身攻擊時，畫面也自動會切換至最好的位置。

▼對手倒在地上，但還要將對手站起來，繼續對戰，真有真實摔角的味道！



十足十的臨場感，如真人摔角般展開！

▶以背下墜搞掂吧！



◀這招可算是最後一招呢！

PS VICTORY ZONE 2

ETC CD-ROM

SCE 預定96年夏季發售 價格未定

前作是採用多邊形畫面，重現如真實般的彈珠機，受到很多玩家的稱讚。今作則共有十四種彈珠機登場，包括廠商SANKYO的十一款新舊勁機以及遊戲原創的三種彈珠機。而且今作中還有可把你所得的鐵球貯下的功能。

各種最紅的彈珠機登場

▶忠實重現真實彈珠機的模樣。



▶玩家可詳細調整釘子的方向及大獎的確率。

PS 痛快！SLOT 射擊

STG CD-ROM

翔泳社 預定6月14日發售 5000円

這個遊戲中有非常可愛的敵人登場。敵人分為藍色及紅色兩種，從上面不斷降下。而你擊滅的敵人會移動到畫面上部的箱子之中，集齊到一定數量的相同顏色的話，便會有獎金敵人登場，把他擊滅的話便可得到大量分數。

千麗百俏的畫面

▶你未能擊滅的敵人會貯在下面，因此必須要百發百中啊！





▶還有一個特徵是可聽看到真人的實況。

PS SPECTRAL TOWER

RPG CD-ROM

IDEA FACTORY 預定96年夏季發售 5800円

這是遊戲的目標是征服五座古塔。但在中途會不斷出現厲害的怪物，以及各種陷阱，就像傳統風格的RPG一樣。玩家輸入5至8位的數字來決定主角的特性及能力的配合，其數額超過100種，真是令人耳目一新的新系統。

大量供應的遊戲舞台

▶每次有不同的城堡登場，很有新鮮感。





▶有的職業會害怕特定的怪物。

共有一萬匹怪物登場！

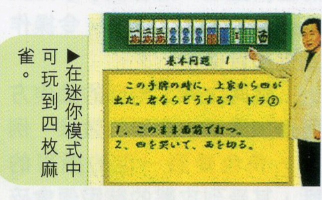
PS （麻雀戰術）安藤滿的亞空間殺法

TBG CD-ROM

J. WING 預定6月發售 5800円

這個遊戲是由專業麻雀高手安藤滿監修的麻雀遊戲。你可在這個遊戲中學習安藤先生所創造的亞空間殺法。另外，遊戲中設定有各種模式，如安藤先生的牌技解說、與專業麻雀高手的對戰及自由對戰等，好好掌握亞空間殺法吧！

▶在迷你模式中可玩到四枚麻雀。



拜在安藤先生的門下。

PS PS版網球

SPG CD-ROM

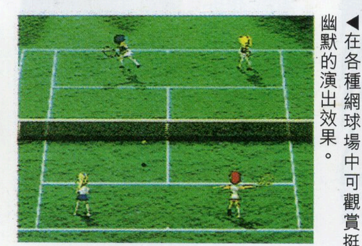
NAMCO 預定96年中發售 價格未定

今集NAMCO所推出這個網球遊戲，最多可以有四位參加者作對戰。

所有登場人物都採用3D多邊形圖畫來描繪，而玩者可看到豐富多姿的選手的幽默動作，網球場也共有四種供玩者選擇。

搞笑球場

▲食鬼先生也登場！但卻不能和它對戰唷！



▶在各種網球場中可觀賞挺幽默的演出效果。

PS COOL BOARDERS

SPG CD-ROM

VEP SYSTEM 預定8月下旬發售 5800円

在日本很流行的滑雪板，你是否想試吓玩玩呢？好簡單嘅！只不過開動遊戲機就可以了！本遊戲中設定有四種各式各樣的賽道，你可從不同性能的滑雪板中，選擇任何一塊，挑戰從來未有人試滑過的新領域。



▲動聽的音樂及開朗的DJ，氣氛急升高潮！

搖搖屁股疾速滑行



吸引靚女吧!!

PS 榮光的高爾夫球（暫名）

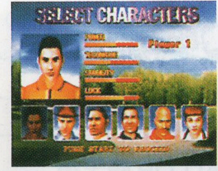
SPG
CD-ROM

KONAMI　預定5月發售　5800円（預定價格）

這個遊戲的背景是以多邊形圖畫描繪。豐富變化的地形，加上十分逼真的圖畫，簡直能令玩家誤會自己是在真正的高爾夫球場打球呢！遊戲中設定有四種模式，而其中的一種模式，最多可供四人一起遊玩。



◀登場人物都以多邊形圖畫描繪。



▲登場人物各具有不同的能力，一共有六人。

PS 亂馬1/2戰鬥復興期

ACT
CD-ROM

小學館 PRODUCTION　預定96年夏季發售　6800円（預定價格）

不知大家知不知道，超級紅色漫畫《亂馬1/2》，這次變為３Ｄ對戰格鬥遊戲，在ＰＳ主機上登場了。

在遊戲的戰鬥之中，可觀賞與漫畫一樣的演出效果，而角色們會一邊說話一邊進行戰鬥，亂馬FAN 一定要買唷！

▶有一種故事模式，會按照原創展開。



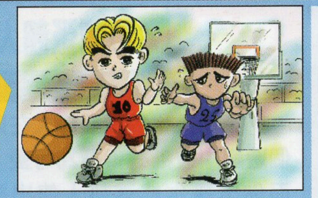


多邊形的亂馬登場



◀▲遊戲中可使用最大奧義，裡奧義及究極奧義等各位熟悉的招式。

最新情報



荒次：喂！ CAPCOM 這次發表了不少新遊戲！

明子：說到 CAPCOM，那新遊戲是…

荒次：就是剛剛在街上登場的對戰格鬥遊戲《街頭霸王 ZERO 2》，將移植在 SATURN 和ＰＳ主機上再登場!!

明子：沒想到，那非常紅的兩款遊戲，那麼快……。是真的嗎？

荒次：我從來沒有騙你啊！相信我就好了。而且在超任主機上也會登場……（被明子打斷話）

明子：是《街頭霸王 ZERO》吧？

荒次：你已知道嗎？究竟在那裡調查的呀!? 但 CAPCOM 還有一款……（又被明子打斷話）

明子：那就是大家很熟悉的動作遊戲最新作《洛克人８》，在 SATURN 和ＰＳ主機上隆重登場！

荒次：你真不錯啊！哈哈，但可能妳不知道CAPCOM 還會出售ＲＰＧ吧……（又被打斷話，荒次氣死了）

明子： CAPCOM 的勁ＲＰＧ，就是《龍之戰士Ⅲ》呀！更讓我們吃驚的是竟在ＰＳ主機上發售呢！

荒次：你讓我說到底好不好？

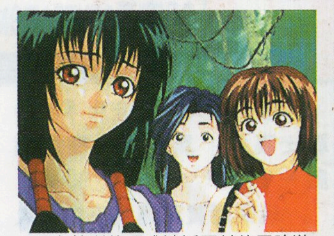
明子： CAPCOM 的最新作消息就到此為止，太累了……。

荒次：你，從甚麼時候開始當主持的呀？

明子：荒次，你別再囉唆好不好？我們還有別的消息要報道的。



▲《這是 SUN SOFT 的ＰＳ版新作《STONE WALKERS》的相片。這次我們到了３兩張照片。



▲以中美洲的瑪雅神話題材的冒險遊戲。遊戲中所發生的情形用動畫片展開。

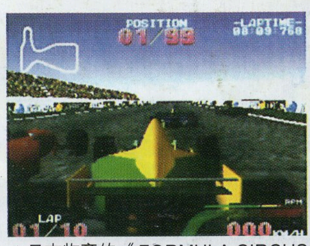
荒次：好，就讓我來吧！那最新作是以前在超任主機上發售大受歡迎的……（荒次說不出話來）

明子：你怎麼了？那個遊戲是《海腹川背•旬》，這次移植在ＰＳ主機上，是 XING ENTERTAINMENT 唯一的勁作品。

荒次：我幾乎再沒有信心做這一行了……。

明子：別這樣啊，下一個是甚麼呢？

荒次：沒有了！



▲日本物產的《FORMULA CIRCUS》，定於ＰＳ主機上發售。

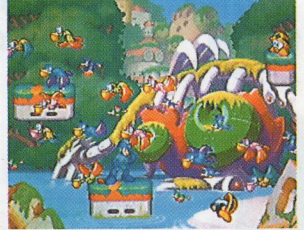
CAPCOM 決定將《街霸 ZERO 2》移植在次世代機上!!



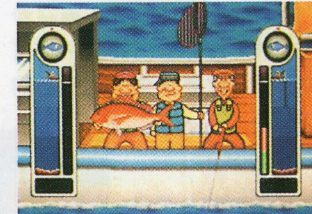
▲《街霸 ZERO 2》終於移植到 SATURN 和ＰＳ主機上，可能很多玩家期待已久了吧。以上的畫面是街機板的。



▲勁作《洛克人》，已經是第八集了。好像越來越紅呢！



▲CAPCOM 正在開發《街霸 ZERO 2》，這張畫面是開發過程中的一鏡頭。



▲紅色畫面《釣魚謎日誌》將會在ＰＳ主機上登場。釣魚迷不要錯過啊！



SF　SD高達GENERATION一年戰爭記（暫名）

SLG　SFC TURBO 專用盒帶

BANDAI　預定6月下旬發售　價格未定

這是以人氣動畫片「機動戰士高達」為題材的模擬遊戲。

玩家購買高達及查古等人型兵器，而在各情形中進行任務，和敵人作戰，滿足過關條件。若在戰鬥中獲得勝利的話，也可將自機強化。

吃驚！



▲這款是與SFC TURBO一起出售的。值得買！



◀這款該會讓高達迷滿足了吧？

別具一格的模擬遊戲

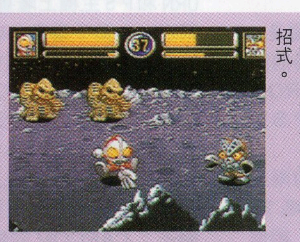
SF　SD咸蛋超人　超人傳說（暫名）

ACT　SFC TURBO 專用盒帶

BANDAI　預定6月下旬發售　價格未定

英雄風格的咸蛋超人在這個遊戲中被描繪得極為可愛。而你須操作咸蛋超人使出拳擊、踢擊以及各種必殺招式，將怪獸們一一擊倒，一切操作十分簡單。你的咸蛋超人會隨著戰鬥經驗的增加，越來越強化。

悅目的動作！



◀誰也可簡單地使出必殺招式。



▲利用 SFC TURBO，究竟可玩到甚麼特別的呢？

SS　心跳麻雀畫廊～可愛的天使們～

TBG　CD-ROM

SONNET COMPUTER ENTERTAINMENT　預定5月發售　5800円（預定價格）

這個脫衣麻雀遊戲中採用了著名的演員來配音。而在今集之中，若你勝出的話，就可從多種角度觀賞那女人脫衣的樣子。

在遊戲中共有三個女主角供你選擇，你能否看到全部女人的美麗部份呢？

可與很可愛的女人對戰！





▲故事模式中可享受一種與別不同的滋味。



▶非常活潑的女人。

◀她是會體貼別人的溫和女人。

SS　實戰老虎彈珠機必勝法！3

ETC　CD-ROM

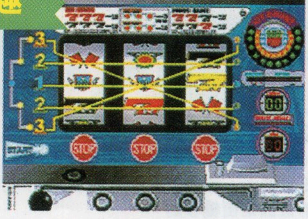
SAMMY　預定5月24日發售　6800円

這是《實戰彈珠機必殺法》系列的最新作。你可在這個遊戲中玩到 SAMMY 工業的五種最新彈珠機，而且今次攻略彈珠機中心的實戰模式也經過大幅強化，你在火車站附近或郊外的大型店舖中便可進行挑戰。

加以強化，更加有趣



▶除實戰模式之外，還有攻略及解說模式可供玩。



◀你可將中央部份放大來看，感受加倍的興奮。

PS 撞磚～迪當之逆襲～

ACT
電池記憶

這個遊戲中竟有一共三百種的舞台，而且設定有四種不同的模式供你遊玩。例如，在故事模式中，你就為了拯救被強敵人綁架的公主，要過總共二百個舞台並打爆機。另外，也有難度極高的「超上級難度」可供選擇。

必須堅持才能完成

▶在故事模式中可從五個角色中選擇任何一個角色。



◀在對戰模式中可使用各種武器攻擊敵人，好好利用吧。

PS VIRTUAL GALLOP騎士道

ACT
CD-ROM

這是由紅色騎師南井克己先生監修而製作的動作賽馬遊戲。你在遊戲中充當騎師，而在馬匹初次登台至到達六歲的兩年半個月的期間，參加各地方的賽馬而賺取獎金。你和你的馬匹要克服各種困難，贏取冠軍。

設有三種視點供你觀賞



▲遊戲中可觀賞南井騎師的訪問鏡頭及大比賽的回憶錄。



◀若得到第二位以內的話，可加強馬匹的能力。

PS SD高達 GALAXIAN（暫名）

STG
CD-ROM

著名的射擊遊戲《GALAXIAN》和SD高達混在一盒遊戲中!!遊戲舞台分別有地上、宇宙及水中，讓你感受到不同的趣味。還有，若你擊倒一定數額的敵人，便可掌握必殺技及出現「盾甲」等四種道具可使用。



▲若讓敵人逃到後面，它又會帶援軍反擊過來。

著名射擊遊戲



與高達合體!!

PS HARMFUL PARK

STG
CD-ROM

SKY THINK SYSTEM 預定8月發售 價格未定

這款是極富有搞笑風格的橫向捲軸射擊遊戲。你在遊戲中的目標是阻止因失戀而欺負女人的迪基拉博士的暴行。而且這個遊戲以很大的遊樂場為背景，共有六種舞台供你遊玩。間中會出現零食型的幽默武器。

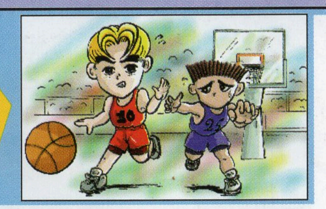


▶主角級的兩個少女會不斷地講話。



以極富趣味的遊樂場為戰鬥舞台

最新情報



廠商決定，《SOUL EDGE》移植在PS主機上

明子：昨天我在遊戲中心玩過《SOUL EDGE》唷！而且是大畫面的那種。

荒次：你近來去遊戲中心去得真多，真是那麼得閒嗎？

明子：沒有你這麼得閒！

荒次：哈哈，你竟然這樣子跟我講說話？

明子：奇怪？笑甚麼呀!?是否收到了甚麼情報呢？

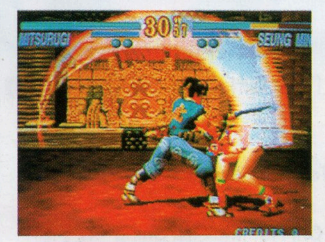
荒次：對呀！你所玩的那個《SOUL DEGE》，將會移植到PS主機上唷!!

明子：真的!?

荒次：我不騙你，還有一款，由BANPRESTO在PS主機上發售的《VIRTUA PET（暫名）》，就是可在遊戲中飼養狗和貓的模擬遊戲。你要佩服我呀！

明子：我衷心佩服你，但可否讓我為你買點好吃的東西，出去一下。

荒次：好的，嗯!?她那麼快樂，可能又是去打機了!!



▲高興極了！可能很多人正等待這時刻吧。PS始終不錯啊！

▼下面是《SOUL EDGE》街機版的畫面相片，真想看看PS版的！





▲BANDAI預定在PS主機發售的冒險遊戲《謎王》。

遊戲獎門人

「遊戲獎門人」新一期的抽獎遊戲又開始了！今期五款特選禮物亦一一展現在你眼前，要得到這些禮物，真係唔駛諗咁多，快啲寄信來參加抽獎喇！

一等獎

名額一個

新SD戰國傳
轟天頑駄無
BB戰士模型一盒

具有豪華裝備，並且裝置強力武器轟天炮，是各個BB戰士中威力最強的其中一款模型。



Sponsored by
BANDAI (ASIA) Co., Ltd.

二等獎

閃燈咸蛋超人公仔一個

無論是吉田、太郎，抑或亞香，你都會統稱為咸蛋超人；一見到他們心口那盞紅燈閃閃吓，就知道又到超人最危險的時間了！

名額三個



三等獎

Fighting Vipers 精美方型布巾

Fighting Vipers 這款最新立體多邊形格鬥遊戲得到大家喜歡，相信這塊 Fighting Vipers 方型布巾亦是你很想得到的。



名額二個

四等獎

名額二十個

少年街霸2海報

在截稿前一刻，收到CAPCOM送出二十張少年街霸2的精美大海報，能夠趕及第一時間送俾大家。少年街霸2在先前的試玩時，相信大家都已經體驗到這個遊戲的勁度了，到正式出街時，必定再起風雲。



Sponsored by
CAPCOM (ASIA) Co., Ltd.

安慰獎

Hudson Soft 燙畫一套三張，包括一向受歡迎的炸彈人、射擊遊戲「Vertical Force」以及Hudson Soft的招牌蜜蜂標誌，將會在抽出一至四等獎各幸運兒之後，我們會在落空的讀者中，抽出五十名安慰獎，各人奉送這款燙畫一套。



名額五十個

Sponsored by
HUDSON SOFT

有獎等你攞！

只需填妥下面的抽獎表格並貼在信封底，連同一個貼有$1.2郵票的回郵信封，寄來荃灣海盛路9號有線電視大廈30樓《Game通信》之「遊戲獎門人」收，即有資格參加抽獎！

截止日期：五月三日

「遊戲獎門人」抽獎遊戲參加表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿
身份證號碼：＿＿＿＿＿＿ 性別：＿＿＿
地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
電話：＿＿＿＿＿＿＿＿ GT9608-MA

在《Game通信》1996 No. 5及No. 6的「遊戲獎門人」抽獎遊戲中，三項禮物亦已名花有主，得獎名單公佈如下：

一等獎
卡美拉機動模型一個（名額兩個）得獎者： Lam Toi Wai，葉俊賢。

二等獎
太空海盜戰艦模型一盒（名額三個）得獎者： Lai Chi Ho，Mok Ka Shing，楊子華。

三等獎
Gundam 模型一盒（名額三個）得獎者： Choi Ko Wang，鄭家傑，康志豪。
以上各得獎讀者將會收到通知信，並安排在指定時間內到本刊領取獎品。



TALK'N TALK
存話精靈
TM
小心說話
精靈隨時出現
1.
按掣錄音
2.
聲音重播
3.
轉轉齒輪掣，
音調可高又
可低
4.
說話時、
咀閃閃
RECORD
PLAY
六種顏色
任你選擇
各大玩具店、百貨公司、連鎖店有售
總代理：
MANI
萬信玩具有限公司 MANI TOYS LTD.
荃灣海盛路9號有線電視大廈30樓 TEL：2416 4499 FAX：2417 4455


Nintendo
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
免費一年
原廠保養
One Year
Warranty
超級任天堂第二代
香港線路(適合全香港電視機使用)
特設50-60週(Hz)頻度調較掣
16位元(BITS)特級運算系統
512x448DOTS超級高解像度
2048/32768種彩色掃描
256種數碼立體聲音元
4層卷軸背景及 4 組分割畫面
多方向360度立體迴旋效果
無限倍數擴大及縮小影像功能
總代理:
MANI
萬信有限公司
MANI LIMITED
香港荃灣海盛路 9 號有線電視大廈30樓 電話：2416 4499 傳真：2417 4455